
9 - 98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE
4 398039 607007 09
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr 17
B 12144 E
PC PLAYER
Joysticks
Vergleichstest: Edelknüppel für Aufsteiger
Rennspiel-Special
Enthüllt: Der Nachfolger zu F1 Racing Simulation
LucasArts
Indiana Jones' neues Abenteuer
MAX 2
Doppel-Test: Strategie-Showdown mit Dune 2000
PLAYER'S GUIDE
48 Seiten mit Tips & Lösungen
Final Fantasy 7, Comanche Gold, X-Files, Dominion, Deathtrap Dungeon und viele mehr.
Mit Extra-Tips-Heft zum Sammeln!
9/98 PC PLAYER
SPECIAL: Rennsimulationen · MAX 2 · Dune 2000 · Police Quest SWAT 2 · War Games · Stratosphere · Operat. Art of War

Meinungsfreiheit

Die Spieletester von PC Player haben eine **große Klappe** und sagen gerne ihre Meinung. Das sorgt in manchen wolkenverhangenen höheren Weihestätten mitunter für Unwohlsein, aber unsere Leser haben ein Recht auf Informationen »frei Schnauze«. Damit die mitteilungsbedürftigen Motzer des Testteams noch tiefschürfender analysieren, beschreiben und vergleichen können, wagen wir in dieser Ausgabe ein Experiment: den verlängerten Meinungskasten. Die Redakteursansichten zu den Strategiespielen »M.A.X. 2« und »Dune 2000« wurden auf eigene Seiten verlegt, welche die jeweiligen Tests abschließen.

Natürlich interessiert es uns sehr, ob diese **Breitwand-Kommentierung** von der werten Leserschaft als lästige Laberlawine oder willkommene Detailanalyse empfunden wird. Ihr Votum per Mitmach-Postkarte oder E-Mail (Leser PCP@aol.com) hilft uns bei der Beurteilung des Freilandversuchs »mehr Meinungsfreiheit«.

Nachdem es in den letzten Monaten unermüdlich Testmuster und Gold Player hagelte, hat uns das Sommerloch doch noch ereilt: Irgendwann im Juli ließ sich ein dezentes Zurückgehen des Neuerscheinungsstromes nicht länger ignorieren. Zum Glück handelt es sich bei dem diesjährigen Loch nur um ein **Sommerlöchlein**: So übel ist der Spieletest-Teil in dieser Ausgabe nicht bestückt, wie ein Blick auf die rechte Randspalte beweist. Die letzten spielerischen Schlaglöcher füllt ohnehin unser frisch asphaltierter **Rennsimulations-Schwerpunkt**. Der Player-Software-TÜV vergleicht aktuelle PS-Protze und gewährt einen Ausblick auf kommende Motorsport-Vergnügungen.

Frohe Fahrt wünscht

Ihr
PC Player-Team



Titelstory



Wo erobert wird, gibt's weder Sonnenschein noch Blumensträuße. Das dachte sich jedenfalls der zuständige Künstler, der für Interplay die Artwork zu M.A.X. 2 pinselte. Deren grimmiger Knarrenwedler ziert diesen Monat als Titelmodel unser Cover.







Ein Monat voller Strategiespiele, doch nur eines eroberte sich im Test den begehrten »Gold Player«: M.A.X. 2

62



Es gibt ein Leben nach Wing Commander Prophecy. Die nächste Folge der ruhmreichen SF-Saga kommt gratis per Internet ins Haus. Alles über Special Ops ab Seite

38



▲ Wer dreistellige Beträge für einen Joystick ausgibt, darf einiges erwarten. Wir vergleichen programmierbare Knüppel der Oberklasse.

140



DAS MAGAZIN FÜR ECHTZEIT-STRATEGEN UND 3D-ACTION-FANS

URBAN ASSAULT

Eine Beilage von PC PLAYER

Nr. 1 von 1

Terror: Die harten Jungs von der Resistance
...wir waren dabei beim Fronteinsatz!

Technik: Brandneue Panzer und Helikopter
...Feuerkraft bis zum Abwinken!

Taktik: Überlebenstips für Kommandanten
...damit die Resistance auch morgen noch auf Sie zählen kann!

Trophäe: Urban Assault ausgezeichnet!
*..."bestes Spiel der E3 '98" **

Terratools: Babelsberger Meisterprogrammierer
...starke Software aus deutschen Landen

Traumhaft: SideWinder Force Feedback Pro
...möge die Kraft mit Dir sein!

* ALLABOUTGAMES, KATEGORIE REALTIME STRATEGY

In dieser Ausgabe von PC Player finden Sie eine Beilage mit ausführlichen Infos über Urban Assault, das neue Action-Strategiespiel von Microsoft.





Gestatten, Meier & Sohn: Kultdesigner Sid Meier plauderte im Interview über seine Firma Firaxis und den Civilization-Nachfolger Alpha Centauri.

32

News

Previews

Hardware

Online

Special

Spiele-Tests

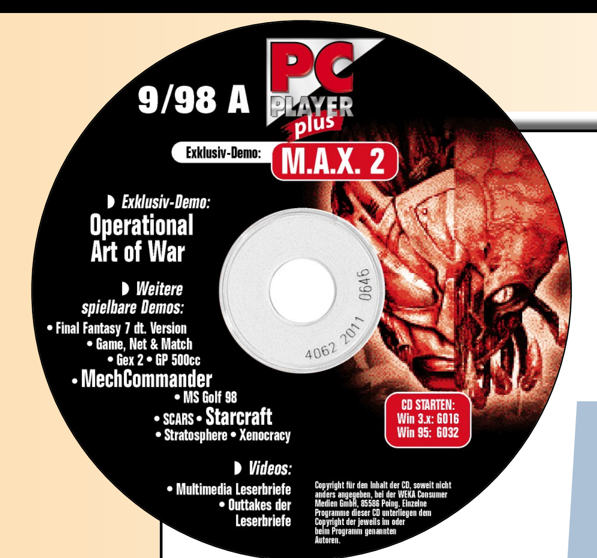
Rubriken



Tips & Tricks

Im Rennsimulations-Special vergleichen wir die aktuelle PS-Protz-Software. Außerdem gibt's erste Bilder vom Nachfolger zu F1 Racing Simulation.

116



cd-inhalt

CD-ROM-SCHNELLSTART

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach G016.EXE für Windows 3.x oder G032.EXE für Windows 95/98 im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Auf dem Start-Bildschirm finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal in welchem Menü Sie sich gerade befinden, ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln.

■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen.

■ Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com. Natürlich können Sie uns auch per Post unter der Adresse des Verlages erreichen:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: CD-ROM 9/98
Gruber Str. 46a
85586 Poing

inhalt cd A

Spielbare Demos

Final Fantasy 7 (deutsch)	\DEMOS\FFVII
Game, Net & Match	\DEMOS\GAMENM
Gex 3D	\DEMOS\GEX2
Grand Prix 500cc	\DEMOS\GP500
M.A.X. 2	\DEMOS\MAX2
MechCommander	\DEMOS\MECHCMDR
Operational Art of War	\DEMOS\OAW
Scars	\DEMOS\SCARS
Starcraft	\DEMOS\STARCFT
Stratosphere	\DEMOS\STRATOS
Xenocracy	\DEMOS\XENO

Videos

Multimedia Leserbriefe	\VIDEOS\MMLB9809.MPG
Outtakes der Leserbriefe	\VIDEOS\OUT9809.MPG

inhalt cd B

Videos

Testplayer Conflict FreeSpace	\DATA\FILMFEST\CONFREE.MPG
Testplayer Unreal	\DATA\FILMFEST\UNREAL.MPG
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	\DATA\FILMFEST\C&C3.MPG
Diablo 2	\DATA\FILMFEST\DIABLO2.EXE
Baldur's Gate	\DATA\FILMFEST\BALDUR\BALDUR.EXE
Duke Nukem Forever	\DATA\FILMFEST\DN4E398.MPG
Dune 2000	\DATA\FILMFEST\D2KTRAIL.MPG
Descent 3	\DATA\FILMFEST\D3E3.MPG

Patches, Updates und Missionen

Battlecruiser 3000 AD (v1.07c)	\DATA\PATCHES\BC3K107C.ZIP
Battlecruiser 3000 AD (v1.07d)	\DATA\PATCHES\BC3K107D.ZIP
Battlecruiser 3000 AD (v1.08a)	\DATA\PATCHES\BC3K108A.ZIP
Creatures (v1.04)	\DATA\PATCHES\CREAT.ZIP
Dark Reign (v1.4)	\DATA\PATCHES\DKRN1_4.ZIP
Gex 3D (Patch 1)	\DATA\PATCHES\GX2PATCH.ZIP
Jedi Knight (v1.01)	\DATA\PATCHES\JKUPD101.ZIP
Jet Fighter Full Burn (Update 1)	\DATA\PATCHES\FULLBURN.ZIP
M.A.X. 2 (v1.2)	\DATA\PATCHES\MAX2P12.ZIP
MechCommander (v 1.8)	\DATA\PATCHES\MECHC018.ZIP
Might & Magic 6 (v1.1)	\DATA\PATCHES\MM61011.ZIP
Moto Racer (v3.22)	\DATA\PATCHES\MR322.ZIP
Outlaws (v2.0.1)	\DATA\PATCHES\OLUPD201.ZIP
Panzer Commander (PowerVR-Patch)	\DATA\PATCHES\PANZERVR.ZIP
Pax Imperia (v1.072 Beta 1)	\DATA\PATCHES\PAX1072.ZIP
Plane Crazy (v1.1)	\DATA\PATCHES\PCRAZY11.ZIP



Diesen Monat ist Exklusivität Trumpf. Deswegen gibt es gleich zwei Demos, die Sie derzeit sonst auf keiner anderen Scheibe bekommen: »Operational Art of War«, ein rundenbasiertes Eroberungsopus, sowie »M.A.X. 2« für SF-Strategie-Fans.

Star Command (v2.0)	\DATA\PATCHES\DELUXE1M.ZIP
Turok (Permedia-Patch)	\DATA\PATCHES\TUROKD3.ZIP
Unreal (v2.09 Beta)	\DATA\PATCHES\UNREA209.ZIP
XCOM-Interceptor (Internet-Patch)	\DATA\PATCHES\INTERCEP.ZIP

Matrox: Treiber und Patches

Actua Soccer (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\ASMTX123.ZIP
Armor Command (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\AC101FX.ZIP
Buccaneer (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\BUCC1_1.ZIP
Cart Precision Racing (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\CART101.ZIP
Dungeon Keeper (Deeper ...) (Matrox m3D)	\DATA\MATROX\D3D101.ZIP
Flight Simulator 98 (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\FS98PAT1.ZIP
Flight Unlimited 2 (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\FLT0103.ZIP
Flying Corps (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\FLY_PATCH.ZIP
International Rally Championship (Matrox m3D)	\DATA\MATROX\TAL4_66.ZIP
Lands of Lore (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\LL2-130E.ZIP
Matrox Millennium/Mystique Powerdesk v3.81.013	\DATA\MATROX\1677_381.ZIP
Matrox Produktiva G100 v3.82.016	\DATA\MATROX\1677_382.ZIP
Matrox Rainbow Runner (Treiber für Win95)	\DATA\MATROX\RR200DEU.ZIP
Matrox Unified (Treiber für Win95 / 98) v4.11.009	\DATA\MATROX\1677_411B.ZIP
Matrox m3D Treiber v4.1.1.5	\DATA\MATROX\4115002.ZIP
Moto Racer (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\MOTO3_20P.ZIP
POD 3D MMX (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\PODX5MMX.ZIP
POD 3D PII (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\PODX5PLL.ZIP
Screamer 2 (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\S2_MYST.ZIP
Shadows of the Empire (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\SHADOWSP.ZIP
Tomb Raider (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\TR_M3D.ZIP
Toshinden Battle Arena (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\TSD_MYS.ZIP
Ultimaten Race (Patch für Matrox m3D)	\DATA\MATROX\URACE15.ZIP

Elsa: Treiber

Victory Erazor Treiber für NT3.51 v3.51	\DATA\ELSA\VERANT35.ZIP
Victory Erazor Trieber für NT4.0 v.4.02.00.25	\DATA\ELSA\VERANT40.ZIP
Victory Erazor BIOS-Update v1.24	\DATA\ELSA\VERABIOS.ZIP
Victory Erazor BIOS-Update (AGP) v1.26	\DATA\ELSA\VERA_UPD.ZIP
Victory Erazor Treiber für Windows 95 v4.10.01.0302-0004	\DATA\ELSA\VERA_W95.ZIP
Victory Erazor Utilities v2.7.0.6-0002beta	\DATA\ELSA\VERAVIOB.ZIP
Victory Erazor Utilities für Windows 95 v1.0	\DATA\ELSA\VERDRVT.ZIP
Victory Erazor PAL/NTSC-Umschaltung v1.02	\DATA\ELSA\VERATV.ZIP

Artikelarchiv

\DATA\PDF*.*

In diesem Verzeichnis finden Sie alle Artikel der Ausgabe 8/98 im PDF-Format für den Acrobat Reader. Die Datei 9808.PDF enthält die Gesamtausgabe.

Sommer-Filmfestival

\DATA\FILMEST

In diesem Verzeichnis finden Sie die Videos unseres Sommer-Filmfestivals. Mit dabei: Erste Ausschnitte aus Baldur's Gate, Impressionen aus Dune 2000 und eine Runde im Tunnelfighter von Descent 3.
Erfahren Sie außerdem endlich, wie es nach dem Ende von Diablo weitergeht und was es für Folgen haben kann, sich einen Seelenstein an die Stirn zu kleben. Ein weiteres Video zeigt erste Szenen aus dem brandneuen Duke Nukem Forever.



Hail to the King, Baby. Der Duke kommt zwar erst 1999 zurück, doch auf markige Sprüche des Über-Machos können wir uns jetzt schon per Video freuen.

Noch mehr Demos...

Final Fantasy 7



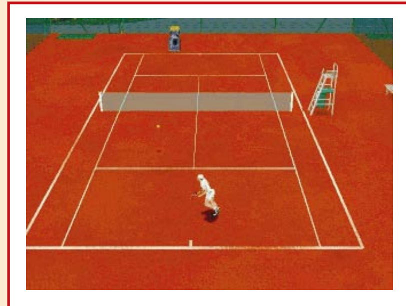
Bei dieser neuen deutschen Demo befinden Sie sich mit einem schon sehr erfahrenen Cloud in einer Kampfarena, wo er von etlichen Monstern der allerübelsten Sorte attackiert wird. Er muß also richtig tief in die Trickkiste greifen, um gegen sie zu bestehen. Neben den Limit-Techniken (die er aber nur anwenden kann, wenn er schwer verletzt wurde) sind hier vor allem seine Zaubersprüche zu nennen. Es ist entscheidend, Cloud in regelmäßigen Abständen magisch zu heilen. Kometenzauber gegen mehrere eng beieinander stehende Gegner sind besonders wirkungsvoll. Zögern Sie nicht, die Gottheit Shiva zu beschwören. Damit die Sache noch mehr prickelt, bekommt Cloud nach jedem Kampf ein Handicap verpaßt. Werden ihm mehrmals die Treffer- oder Magiepunkte halbiert, hat er schon so gut wie verloren. Auf den ersten Blick wirkt Final Fantasy 7 ein wenig arg niedlich. Doch schon die Demo macht klar, daß es sich um ein actionreiches Rollenspiel handelt.

technik



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square Soft/Eidos
Erfordert: Win 95, 32 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\FFVII

Game, Net & Match



Nachteil Becker: Boris Superstar ist in dieser Demo nicht dabei. Dafür aber die Herren Sammer und Begassi (alias Sampras und Agassi), die Sie auf dem virtuellen Tennisplatz in die Geheimnisse von Lob, Aufschlag und Schmetterball einführen. Die Steuerung ist recht komplex und sollte am besten über ein Microsoft-Gamepad koordiniert werden. Es gibt drei Aufschlag- und vier normale Schlagvarianten: Taste eins sorgt für einen schnellen Treibschlag, Taste zwei ermöglicht einen tückischen Topspin, Taste drei einen Slice (ein flacher, angeschnittener Ball mit Rückwärtsdrall). Taste vier nicht vergessen, dann klappt's auch mit dem Lob. Eine 3D-Karte in Ihrem PC sorgt für deutlich schönere Grafik. Um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, sind die Computergegner in Game, Net & Match genau richtig. Doch wenn Sie richtig Spaß haben wollen, sollten Sie sich am besten mit einem menschlichen Gegner am zweiten Gamepad die Bälle um die Ohren hauen.

technik



Genre: Sportspiel
Hersteller: Blue Byte
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\GAMENM

Gex 3D: Enter the Gecko



Geheimechse Gex geht in Crystal Dynamics' neuestem Action-Adventure komplett in 3D auf die Jagd nach zahlreichen Fernbedienungen. Nur damit kann unser Held die Welt vor den Machenschaften des üblen Rez retten, der die Kanalwelt in eine Trümmerlandschaft verwandeln will. In unserer Demo dürfen Sie sich im »Toon TV« umschauen: Hier muß Gex Karotten oder Spinatbüchsen einsammeln und erhält dafür Extraleben und andere Nettigkeiten. Ein gezielter Schwanzhieb gibt den Gegnern Saures, mit seiner Zunge hangelt er sich schwindelnde Abgründe hinauf oder schnappt sich eine kraftspendende Fliege. Auf den brillanten Soundtrack der Vollversion müssen Sie bei der Demoversion aus Platzgründen leider verzichten.
Ohne 3Dfx läuft bei dieser Echse nichts. Gex 3D ist auch mit Voodoo-Rush-Karten kompatibel. Allerdings müssen Sie dazu die Farbtiefe unter Windows auf 16-Bit-Farbtiefe (High-Color) einstellen.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Crystal Dynamics
Erfordert: Win 95, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Verzeichnis: \DEMOS\GEX2

Grand Prix 500cc



Endlich ist sie da: die spielbare Demo von »Grand Prix 500cc«. Damit niemand überfordert wird, setzt Ascaron Sie hier erstmal nur auf ein Motorrad der 125ccm-Klasse. Auf dem japanischen Kurs von Suzuka können Sie sich mit einem ganzen Rudel anderer Fahrer messen. Über die Tasten 4 und 5 schalten Sie zwischen der Ego- und der Action-Perspektive hin und her. Außerdem können Sie im Hauptmenü diverse Fahrhilfen aktivieren. Je mehr Hilfen zugeschaltet werden, um so geringer wird die Motorleistung Ihres Renners. Gutes Fahren ohne Hilfsmittel wird also sofort mit mehr PS belohnt. Die Gegner sind in dieser Demo sehr aggressiv, bestehen Sie also im Zweifelsfall nicht auf der Ideallinie und halten Sie sich mit gewagten Überholmanövern zurück – oder Sie liegen schneller im Dreck, als Sie »Dirk Raudies« stottern können. Auf jeden Fall ist bei Grand Prix 500 ein stabiler Magen angesagt, damit einem bei den extremen Schräglagen nicht schummerig wird.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Ascaron
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\GP500

Noch mehr Demos...

MS Golf 1998 Edition



Zum ersten Mal in der konzerneigenen Golfspielgeschichte präsentiert Microsoft ein durch und durch selbstgestricktes Programm. Waren die Vorgänger allesamt mit der lizenzierten »Links«-Engine ausgestattet, erinnert die Grafik nun an Konkurrenten wie das aktuelle »Jack Nicklaus 5«. Auf der grünen Wiese geht es anfängerfreundlich zu: Neben vier verschiedenen Steuerungsmethoden dürfen Sie Ihren PC-Langer nach Herzenslust editieren – so haben Einsteiger auch gegen Profis eine Chance.

technik



Genre: Sportspiel
Hersteller: Microsoft
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis: \DEMOS\GOLF98

Scars



Achtung, weißer Hai von rechts! Der Schurke feuert mit Raketen und will auch noch überholen – das dürfen Sie nicht zulassen. Was reichlich surreal klingt, hat eine einfache Erklärung: In Scars fahren Automobile mit aus der Tierwelt entliehenen Eigenschaften um den Sieg. Ob der letzte von den anderen gefressen wird, ist uns nicht bekannt. Was wir wissen: Entscheidend ist bei Ihrem Fahrzeug der Marke »Wespe« der rege Gebrauch der Handbremse, dann fliegt, äh, fährt es gleich viel spurtreuer.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Ubi Soft
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM, 3Dfx
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\SCARS

Xenocracy



Was für eine Situation: Die zerstrittenen Mächte von Merkur, Venus, Erde und Mars bekämpfen sich in gigantischen Raumschlachten. Doch unser Held sorgt für ein Gleichgewicht des Schreckens, indem er der jeweils schwächsten Seite mit seinem überlegenen Kampfraumer zum Sieg verhilft. Leider können Sie in unserer Demo keine Kampagne starten, sondern sind auf den kurzweiligen Action-Modus beschränkt. Probleme mit der komplexen Steuerung löst ein Druck auf die H-Taste.

technik



Genre: SF-Action
Hersteller: Grolier/Ubi Soft
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\XENO

MechCommander



Zwei in der Vollversion nicht enthaltene Missionen bietet diese spielbare Demo des Echtzeit-Knüllers von Microprose. Zunächst müssen Sie mit drei leichten Mechs ein Camp und einen Gasturm zerstören. Dann nehmen Sie ein von einem Uller-Kampfkoloß bewachtes Warenlager ein. Alle im ersten Auftrag eingesackten Beutestücke können Sie verkaufen oder reparieren lassen. Dann sind Sie für die zweite Mission gewappnet. Hier stehen die Zerstörung eines Lagers und das Vernichten eines Transmitters auf dem Programm.

technik



Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Microprose
Erfordert: Win 95, 32 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\MECHCMDR

Stratosphere



Schwebende Steine machen's möglich: Kriege werden bei Stratosphere mit fliegenden Festungen ausgefochten, die mit den unterschiedlichsten Waffensystemen und Ausrüstungsgegenständen ausgestattet werden. Um den Einstieg zu erleichtern, steht ein Tutorial zur Verfügung. Zudem können Sie sich probeweise ein eigenes Kampfgefährt zusammenbauen und das Flugverhalten testen. Eine Solomission zeigt exemplarisch, wie die Aufträge der Vollversion aufgebaut sind.

technik



Genre: Actionspiel
Hersteller: Ripcord
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\STRATOS

Starcraft



Starcraft ist ein heißer Anwärter auf den Titel »Echtzeit-Strategiespiel des Jahres«. Zunächst dürfen Sie eine Übungsmission absolvieren, die Sie in die Steuerung einführt. Da es dabei noch keinen Ärger mit Gegnern gibt, läßt es sich lustig drauflos bauen. Ganz anders sieht es da schon in der folgenden Mission aus, in der Sie ein Rebellen-Lager plätten sollen. Tip: Schicken Sie am besten eine kleine Truppe auf Erkundungstour, damit Sie über die Lage des gegnerischen Stützpunkts informiert sind.

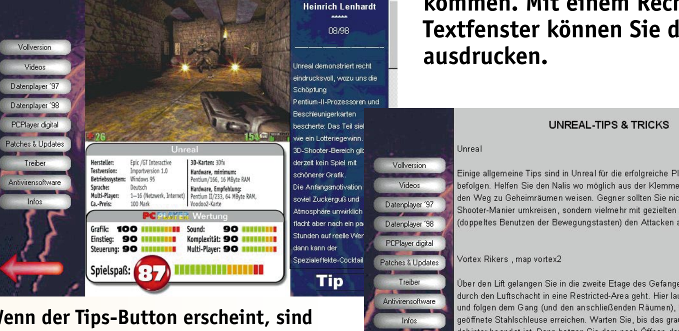
technik



Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Blizzard
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\STARCRF

PC-Player-Datenbank

Die Spiele-Datenbank hat es in sich: Sie können nicht nur Bilder, Wertungskästen und Tester-Meinungen zu den Spielen abfragen. Zusätzlich haben wir eine Option eingebaut, mit der Sie schnell und einfach Tips und Tricks abrufen. Suchen Sie dazu wie gewohnt das betreffende Spiel aus der Liste aus und klicken Sie auf den Listeneintrag. Daraufhin bekommen Sie die üblichen Informationen. Wenn zusätzliche Tips verfügbar sind, sehen Sie in der rechten unteren Ecke des Bildschirms einen animierten Tips-Button. Klicken Sie darauf, um die Informationen angezeigt zu bekommen. Mit einem Rechtsklick im Textfenster können Sie die Tips ausdrucken.

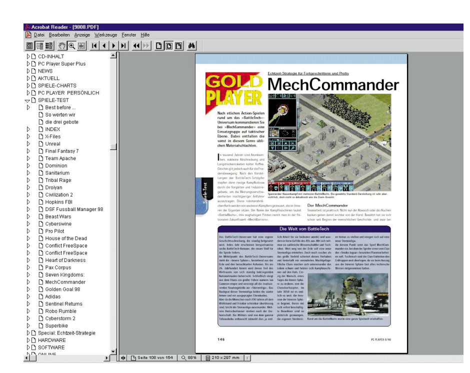


Wenn der Tips-Button erscheint, sind Tips, Tricks und Lösungen zum ausgewählten Spiel verfügbar. Klicken Sie auf den Button ...

... und schon bekommen Sie die Tips präsentiert.

PC Player digital

Sie erhalten mit jeder PC Player Plus die Heftausgabe des Vormonats nochmals in digitaler Form – ideal zum Recherchieren und Archivieren. Klicken Sie dazu auf der CD B den Button »PC Player digital« an. Nachdem Sie den Acrobat Reader installiert haben, steht Ihnen die Digitalversion zur Verfügung. Sie können entweder direkt eine Rubrik oder die Gesamtausgabe auswählen. Mit dem Reader-Programm läßt es sich auch nach beliebigen Begriffen innerhalb der gesamten Digitalausgabe suchen.



Die Navigationsmöglichkeiten im Acrobat Reader sind sehr vielfältig. Klicken Sie entweder auf ein Stichwort in der linken Spalte, um zu einem bestimmten Artikel zu bekommen. Oder Sie blättern mit den beiden Pfeiltasten oben die Seiten einzeln durch. Mit der Lupe können Sie die Seiten beliebig vergrößern. Zudem lassen sich die Texte auch kopieren und drucken.

Multimedia-Leserbriefe

Diesen Monat in den Multimedia-Leserbriefen: Fachmännischer Beistand in Form von Perry-Rhodan-Autor Arndt Ellmer verhindert Manfred Duys Verwandlung in eine negative Superintelligenz. Das nächste Windows fürs Jahr 2000 wird enthüllt. Und eine neue Hardware-Lösung blockt jedes Fitzelchen Monitorstrahlung rigoros ab.



Video-Clips

Sämtliche Videos auf dieser CD liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie einen ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE. Auch für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.

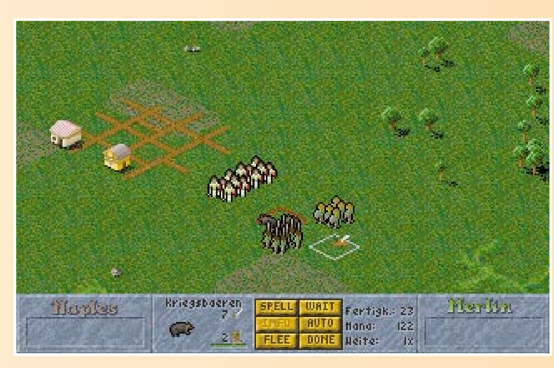


Die Vollversion von PC Player Super Plus

Master of Magic



So sieht das Phantasieland Arcanus aus. In der Mitte Ihre eigene stolze Stadt, wie man am grünen Fähnchen erkennen kann.



Der taktische Kampf kann bar jeder Hektik in Rundengemütlichkeit ausgetragen werden.

Diesen Monat auf der CD unserer Super-Plus-Ausgabe: Wagen Sie sich in ein Phantasiereich, in dem sich Einhörner und Feen gute Nacht sagen. »Master of Magic« vereint Aufbaustrategie mit zünftiger Zauberei und taktischen Kämpfen.

Pest und Krötenbein: Feindliche Koboldhorden im Anmarsch! Sie mobilisieren Ihre letzten Mana-Reserven und beschwören einen mächtigen Himmelsdrachen; wenig später liegt die Koboldarmee als Häuflein Asche am Wegesrand. Der Feind hätte Sie, einen Meister der Magie, mal besser nicht zum Äußersten getrieben...

Zu Beginn von »Master of Magic« sind Sie noch weit entfernt vom perfektem Umgang mit der Hexerei. Sie haben nur einige wenige Zaubersprüchen in Ihrem Buch, vier Computergegnern ergeht es nicht besser. Alle sind auf das selbe Ziel fixiert: die Krone des »besten Magiers« und die damit automatisch verbundene Weltherrschaft. Ihre eigenen Bemühungen haben Ihnen immerhin schon eine Gruppe von Gefolgsleuten zugeführt, die Sie bedingungslos als Meister anerkennen und zu allen Schandtaten bereit sind.

Als schlauer Stratege halten Sie Ihre Leute zur Produktion von Tempeln, Banken oder Schmieden an, mit denen Sie Ihr Einkommen und Ihre Zauberkraft steigern. Diese magische Energie nutzen Sie primär zum Erforschen von neuen Zaubersprüchen. Außerdem müssen Sie Soldaten fabrizieren, welche die nähere Umgebung erforschen. Achten Sie darauf, daß Ihre Truppen erst im Kampf gegen schwache Gegner Erfahrung sammeln. In Tempelruinen oder auf alten Friedhöfen lauern für gewöhnlich üble Monster, die Schätze bewachen.

Neutrale Dörfer, die noch keinem Zauberer den Treueschwur geleistet haben, können mit erfahreneren Kriegern zu loyalen Vasallen gemacht werden. Ganz wichtig sind auch die Zauberknoten, die von besonders starken Gegnern bewacht werden, aber, einmal erobert, ein ungeheuer großes Magiepotential bereitstellen. So gerüstet, können Sie sich sogar aus der normalen Welt Arcanus in die Parallelwelt Myrror bewegen, die für alle Magier besonders interessant ist. **(uh)**

Starthilfe & Erste Schritte

Master of Magic läuft magischerweise selbst auf 486-PCs problemlos und benötigt rund 30 MByte Festplattenplatz für die Vollinstallation. Beachten Sie, daß dieses Spiel unter MS-DOS läuft. Sie können es auch unter Windows starten, auf jeden Fall benötigen Sie zum Programmstart 587 KByte freien DOS-Speicher und 2,7 MByte EMS-Speicher. Ihren Arbeitsspeicher erhöhen Sie durch Manipulation der beiden Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS. Neutralisieren Sie mit dem REM-Befehl alle nicht benötigten Zeilen. Bei fast allen alten DOS-Spielen haben Sie außerdem eine Muster-Konfiguration dieser beiden Dateien vorgegeben, die viel Arbeitsspeicher freihält, ein Blick in alte Anleitungen ist also lohnend. Auch noch ein guter Freund: das unter DOS verfügbare Programm Memmaker.

Auf der Vollversions-CD von PC Player Super Plus gibt es ein kleines Video, in dem Ihnen unser Redakteur Udo Hoffmann die ersten Schritte anschaulich erklärt. Vergessen Sie nicht, während des Spiels die eingebaute Hilfsfunktion zu nutzen: Per Klick auf die rechte Maustaste erscheint eine Erklärung zu dem Detail, auf das der Mauszeiger gerade deutet.

Kurzbeschreibung der Ratgeber

Gutachter: Statistische Angaben über das angeklickte Geländefeld.
Kartograph: Weltkarte beider Weltebenen, Arcanus und Myrror.
Lehrling: Anzeige der vollständigen Zauberbibliothek.
Historiker: Diagramm der Zauberkraft aller bekannten Zauberer.
Astrologe: Vergleich von Armeestärke, Zauberkraft und Zauberspruchstudium.
Kanzler: Liste der Ereignisse der letzten Spielrunde.
Steuereintreiber: Steuersätze für die Völker in den eigenen Städten festlegen.
Großwesir: Produktion von Gebäuden wird dem Computer überlassen.

Exklusiv:

M.A.X. 2

In dieser Ausgabe kassiert das neue Strategiespiel von Interplay den begehrten Gold Player. Testen Sie M.A.X. 2 gleich selber an: Eine spielbare Demo gibt es diesen Monat exklusiv auf der CD-ROM A von PC Player Plus.



Die Gefechte werden mit kleinen Spezialeffekten wie die kleine Explosion hier aufgepeppt.

Der Kontakt zu anderen Zivilisationen ist bekanntlich nicht ganz ungefährlich. Nachdem die Menschheit endlich begriffen hatte, daß es sich an der Seite der technisch überlegenen Concord am besten lebt, kommt es zu einer neuen Überraschung: Plötzlich stellt sich heraus, daß die Concord nicht die mächtigste Macht im Universum sind, sondern hinter den sieben Pulsaren eine Außerirdischen-rasse lauert, die noch viel grausamer und hinterhältiger kämpft als die Bundesgenossen der Menschen. Dieser Schock muß erst einmal verdaut werden, die Erdbewohner hatten sich eigentlich schon richtig darauf gefreut, zu willigen Concord-Untertanen umgemodelt zu werden. Aber der neue Feind macht offenbar keine Gefangenen und läßt sich auch nicht durch gutes Zureden von seinen Plänen abbringen ...



Detaillierte Beschreibungen zu den Einheiten sind jederzeit abrufbar.



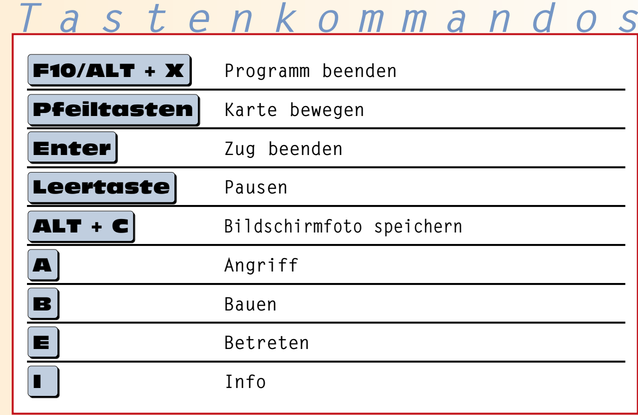
Auf Wunsch lassen sich viele Informationen direkt in die Karte einblenden.

Irdische Demo-Missionen

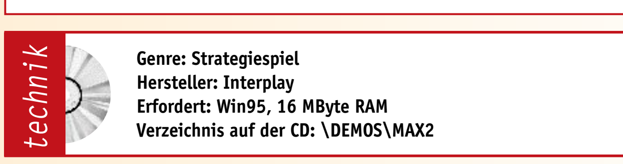
Die Demoversion setzt zu einem Zeitpunkt vor Entdeckung der unbekannten Bedrohung ein. In den Missionen der ersten Kampagne, auf die der Spieler hier zugreifen darf, geht es zunächst um die Befriedung des eigenen Hinterhofs. Denn es gibt genug Aufständische, die nicht einsehen, warum es so toll sein soll, den Concord zu dienen. Schließlich hatten diese den irdischen Anwärtern auf eine Mitgliedschaft in ihrem Imperium harte Bedingungen diktiert. Aus diesem Grund laufen die von Ihnen zu bestehenden Kämpfe noch vergleichsweise geruhsam ab. In den ersten Missionen lernen Sie, mit den Grundelementen des Kampfes und des Bauens umzugehen. Im Unterschied zur Verkaufsversion sind nur drei von sechs Schwierigkeitsstufen anwählbar, auch der Zugriff auf einige andere Funktionen wurde etwas eingeschränkt. Dennoch erhalten Sie einen guten Einblick in den generellen Spielablauf von M.A.X. 2.

Wegen der zahlreichen Optionen können wir an dieser Stelle nur grundlegende Tastenkommandos wiedergeben. Um tiefer in die Bedienung einzusteigen, sollten Sie die der Demo beigefügte digitale Anleitung nutzen. Der Spieler hat grundsätzlich die Wahl, M.A.X. 2 rundenbasiert oder in Echtzeit zu spielen. Im allgemeinen ist jedoch dem Runden-Modus der Vorzug zu geben. **(tw)**

Tastenkommandos



Taste	Funktion
F10/ALT + X	Programm beenden
Pfeiltasten	Karte bewegen
Enter	Zug beenden
Leertaste	Pausen
ALT + C	Bildschirmfoto speichern
A	Angriff
B	Bauen
E	Betreten
I	Info



technik

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Interplay
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\MAX2

Exklusiv:

Operational Art of War

Unser Jahrhundert lieferte schon viel Stoff für Strategiespiele, besonders »ergiebig« war die Zeit um den Zweiten Weltkrieg herum. Aus dieser Epoche destillierte Talonsoft eine beinharte Herausforderung für alle Wohnzimmer-Generäle.

Nicht nur Europa wurde in dieser dunklen Zeit von den Militärs unsicher gemacht, auch der Nahe Osten und Asien stöhnten unter dem Schlachtenlärm. Für die Demoversion von »Operational Art of War« hat man daher den Koreakrieg als Beispielszenario ausgewählt: Im Jahre 1950 überschreiten Truppen aus dem kommunistischen Norden die Grenze zu Südkorea. Die Vereinten Nationen wollen dem nicht tatenlos zusehen und entsenden Truppenkontingente, die gegen die Invasoren antreten sollen. Neben südkoreanischen Verbänden ringen hauptsächlich US-amerikanische Streitkräfte um die Freiheit dieses Landesteils. Deren Aufgabe ist es, die kommunistischen Truppen hinter den 38. Breitengrad zurückzuwerfen, der die Grenze zwischen Nord und Süd definiert.

Sie können wahlweise gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Spieler antreten. Die Partien lassen sich auch per E-Mail ausfechten. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, den Rechner gegen sich selbst spielen zu lassen und einfach alles zu beobachten.



Die Front verläuft zunächst am 38. Breitengrad.

Wollen Sie mit einer oder mehreren Einheiten angreifen?

Kommunisten in Korea

Jeder Spielzug entspricht einer Woche Realzeit, wobei – abhängig von den Fähigkeiten und dem konkreten Verlauf – bis zu 52 Züge möglich sind. Unter bestimmten Voraussetzungen stehen sogar Atomwaffen zur Abwendung einer drohende Niederlage bereit. Vor dem taktischen Einsatz der Nuklearstreitkräfte ist allerdings zu bedenken, daß der Gegner daraufhin einen Vergeltungsschlag mit Giftgas ausführen kann. Hinzu kommt die Gefahr von Guerilla-Aktivitäten, die auch hinter den Frontlinien die Truppen bedrohen. Überschreiten die amerikanischen Einheiten bestimmte Punkte, so fühlen sich eventuell China oder die UdSSR dazu ermuntert, ebenfalls aktiv in das Geschehen einzugreifen.

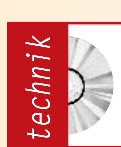
Die umfangreichen Funktionen entsprechen exakt denen der Vollversion. Daher sollte man sich genügend Zeit für die Feinheiten des Programms nehmen. Über die in der Verkaufsversion vorhandenen Szenarien können Sie sich anhand von Kurzbeschreibungen informieren, die im entsprechenden Übersichtsmenü abrufbar sind. Zudem gibt es ein recht umfangreiches Readme-File, in dem wichtige Hinweise zum Aufbau und zur Bedienung des Programms gegeben werden. Bemerkenswert ist beispielsweise die Möglichkeit, Truppen per Eisenbahn an die Front zu schicken, sofern sich eine Schienenstrecke in der Nähe befindet. Dadurch verkürzen sich die Transportzeiten erheblich.

Stets im Auge behalten sollte man die Verstärkung, denn von Zeit zu Zeit treffen frische Einheiten in den Hafenstädten ein. Mit der Geographie Koreas vertraute Strategen werden zudem wissen, daß Seoul, Hauptstadt und wichtigster Industriestandort des Landes, in unmittelbarer Nachbarschaft zur Grenze liegt. Beim Austüfteln einer geeigneten Strategie sollte dieser Umstand unbedingt beachtet werden. **(tw)**

Farbcodes der Einheiten

Nordkorea (Kommunisten):	weiß auf rot
China (Kommunisten):	gold auf rot
Sowjetunion (Kommunisten):	schwarz auf rot
Südkorea (UN):	weiß auf blau
USA (UN):	hellgrün auf grün
USA Farbige (UN):	schwarz auf grün
USA Marines (UN):	blau auf grün
Andere (UN):	hellblau auf grün

technik



Genre: Runden-Strategie
Hersteller: Talonsoft
Erfordert: Win95
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\OAW

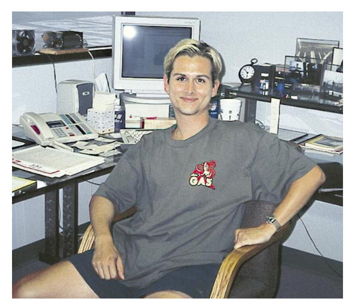
start

Zeitraffer

Martin Schnelle

Last Minute

■ Ed del Castillo, Produzent von »Ultima Ascension«, hat Origin im August mit bisher unbekanntem Ziel verlassen. Grund für den überraschenden Abschied seien »unterschiedliche Philosophien«. Um den 9. Teil der Ultima-Saga kümmert sich nun »Lord British« Richard Garriott höchstpersönlich.



Produzent Ed del Castillo arbeitet nicht mehr für Origin.

■ Activision bringt weitere Zusatz-CDs heraus. Neben einem »Dark Reign«-Add-on arbeiten die Designer auch an neuen »Battlezone«-Missionen.

Geht es Ihnen auch manchmal so? Einige Dinge scheinen schon vor Ewigkeiten geschehen zu sein, während andere wiederum gerade erst passiert sein müssen. Ich kann mich noch an mein Atari VCS erinnern, als wäre es gestern gewesen. Genauso kurz scheint es her zu sein, seit ich »Space Invaders« und »Superman« auf dieser Konsole gespielt habe.

Trotzdem mutet es manchmal geradezu umgekehrt an: Als News-Redakteur verfolge ich tagtäglich die Entwicklung der PC-Rüstungsspirale. So liegt für mein subjektives Zeitgefühl beispielsweise die Einführung der 3Dfx-Karte als ernstzunehmender Standard bereits Äonen zurück, »normale« Pentium-Prozessoren ohne MMX-Fähigkeit stammen fast aus der Steinzeit.

Daran sieht man die rasante Geschwindigkeit im PC-Bereich. Fast jedes Jahr verändern bahnbrechende Neuigkeiten gerade die Spielelandschaft – wie die CD-ROM oder der günstige Preis für Speicher (können Sie sich noch daran erinnern, daß 16 Megabyte RAM einmal 500 Mark gekostet haben?). Bald werden es der Voodoo-2-Standard und DVD-Laufwerke sein, die neue Zeiten für Spielehersteller und Computerbesitzer einläuten. Seit Monaten schiebe ich den Kauf eines neuen PC vor mir her, obwohl das eigentlich sinnlos ist: Egal, wann man zuschlägt, drei Monate später kostet das gleiche Modell mit satellitengesteuertem Positionsbestimmungssystem, Plasma-Großbildschirm und geregeltem Katalysator knapp die Hälfte.

In der Hoffnung, daß Sie trotzdem noch die Muße finden, mir Neuigkeiten und spannende Trends an mschnelle@wekanet.de zu mailen, verbleibe ich

Ihr Martin Schnelle

Das Herbst-Lineup von LucasArts

INDY UND DIE STERNENKRIEGER

Kaum ein Sonnenstrahl verirrt sich in das dunkle Gebäude, das 15 Meilen von San Francisco entfernt am Rand einer malerischen Bergkette liegt. Unverzagt wanderten wir mutig in die düstere Höhle von LucasArts und durften zur Belohnung mit den Machern der nächsten Herbst-Hits plaudern.



Die Peitsche, der beste Freund des Abenteuers. Für größere Monster bekommt Indy auch dickere Waffen in die Hand gedrückt. (Indiana Jones)

Es ist still hier, arbeitsame Ruhe umgibt die in der kalifornischen Hitze brütenden Mitarbeiter. Ein typisch amerikanisches Großraumbüro. Sind wir wirklich in einer Spielefirma gelandet? Plötzlich schauen drei LucasArts-Angestellte herein und erkundigen sich scheinheilig nach dem nächsten Paintball-Gefecht. Ein paar Spielkinder scheinen hier also doch zu arbeiten. Ausgestattet mit Plastikgewehren, die mit verschiedenen Farben gefüllt werden, beschießen sie sich in einem extra dafür eingerichteten Gebäude. Doch Production -Manager Wayne Cline, privat eher Strategie-Experte, ist kein großer Fan davon: »Ich habe einfach einen zu großen Kopf und werde deswegen immer sofort getroffen. Laß uns lieber einen Blick auf das neue Indy-Abenteuer werfen.«

Indiana Jones and the Infernal Machine

Ein richtiges Adventure ist »Indiana Jones and the Infernal Machine« nicht mehr: Es präsentiert sich im Gegensatz zu den Vorgängern als waschechtes Action-Adventure. Wayne begründet diesen Wechsel so: »Indy ist vollgepumpt mit Energie, er braucht einfach Action-Elemente.« Hmm – doch zum Glück brauchen Spieler auch weiterhin etwas Gehirnschmalz, um alle Rätsel der die Geschichte zu lösen.

Blick von hinten auf die Spielfigur: Bei seinem neuen Action-Adventure zeigt sich Indy im »Tomb-Raider-Look«. (Indiana Jones)



Im Gespräch mit Hal Barwood

LucasArts-Veteran Hal Barwood designte bereits das letzte Indy-Abenteuer »Fate of Atlantis«. Auch beim neuen Action-Adventure »Infernal Machine« ist er für den Spielablauf verantwortlich.

PC PLAYER: Hal, welche grundsätzlichen Änderungen habt Ihr an der Grafik-Engine von Jedi Knight vorgenommen?

HAL BARWOOD: So viele, daß die Indy-Engine kaum noch als Abkömmling von Jedi Knight erkennbar ist. Die hauptsächlichen Veränderungen umfassen drei Punkte: Erstens war Jedi Knight nicht dafür konzipiert, soviele Polygone darzustellen, wie wir wollten. Also mußten wir teils vorberechnete Sequenzen von Dingen verwenden, die der Spieler vielleicht während einer Bewegung sehen könnte, um die oft sehr komplexe Welt zu präsentieren. Zweitens ist dies ein Spiel, das sich von allem unterscheidet, was wir bis jetzt gemacht haben. Wir integrierten ein System für Indys Bewegungen, eine intelligente Methode für die wechselnden Kameraperspektiven und ein Inventory für die Gegenstände. Und letztendlich wollten wir eine dramatische Optik erzeugen, also fügten wir RGB-Lichteffekte hinzu – und die Möglichkeit, sie zu kontrollieren.

PC PLAYER: Plant Ihr damit eine neue Serie von Computerspielen oder Add-ons?

HAL: Jetzt, wo uns eine Technologie zur Verfügung steht, die Indy in all seiner Vielschichtigkeit als Denker und Mann, der Aktion zeigen kann, könnt Ihr darauf wetten, daß wir sie auch in Zukunft benutzen werden. Was das jedoch genau sein wird, ist noch nicht entschieden.

PC PLAYER: Warum habt Ihr Euch vom klassischen 2D-Abenteuerstil à la »Indy 4« verabschiedet und macht nun ein Action-Adventure? Inwieweit werdet Ihr denn dabei von »Tomb Raider« beeinflußt?

HAL: Ich denke, Indy ist ein wilder Charakter, der seine Abenteuer voll von Gefahren, Möglichkeiten und unbekanntem Terrain haben möchte. Ich bewundere die Tomb-Raider-Serie und Laras erstaunliche Turnerei. Andererseits glaube ich, daß wir unseren eigenen Meilenstein in diesem aufkommenden Genre setzen können. Indy wird in eine tiefschürfendere Story mit abwechslungsreichem Spielablauf verwickelt werden.







Hier sehen Sie die dynamische Kameraführung. Erst geht Indy am Beobachter vorbei, dann sehen wir ihn laufend von hinten, und zuletzt rennt er über die Brücke. (Indiana Jones)

Für Indy kramte Projektleiter Hal Barwood die fast schon vergessenen bösen Sowjets aus der politischen Mottenkiste hervor. Indiana Jones leckt noch die Wunden seines letzten Abenteuers im US-Wüstenstaat Utah, als ihn seine alte Freundin Sophia Hapgood vom CIA mit einer neuen Mission lockt. Der sowjetische Physiker Gennadi Volodnikov untersucht gerade die Ruinen des Turmbaus zu Babel, um dort eine seltsame Maschine zu finden. Diese soll eine Tür in eine parallele Dimension öffnen, dem sogenannten Aetherium. Als Eintrittskarte benötigen die Wissenschaftler jedoch noch fünf Ersatzteile, die – Überraschung! – überall auf der Welt verstreut sind. Indy macht sich schleunigst auf, um die Teile vor den KGB-Kosaken zu finden.

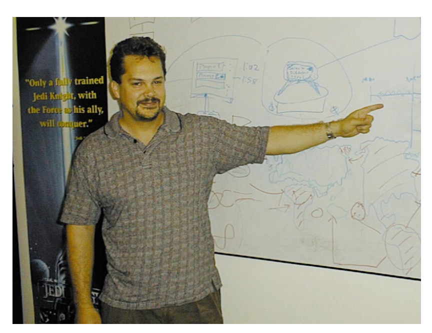
Die Suche führt ihn durch acht verschiedene Szenarien: Die erste Station ist Babylon in der Nähe des heutigen Bagdad, wo er weitere Hinweise auf Volodnikovs Pläne erhält. Dann verschlägt es ihn nach Kasachstan zu einer Wildwasserfahrt. Auch die Philippinen, Mexiko und einen auf dem Atlantik herumschippernden Frachter besucht der heroische Globetrotter. Zu Hause in Utah trainiert er seine Fertigkeiten und versteckt die Reisemitbringsel – Lara Croft läßt freundlich grüßen.

Bei unserem Besuch Ende Juli waren die Lucas-Programmierer noch lange nicht mit der Umsetzung des Grundkonzeptes fertig. Wir schlendern hinüber in die Grafikabteilung, wo gerade der Levelaufbau in Arbeit ist. Etwa 30 Teammitglieder kümmern sich nur um die Aufarbeitung des Konzepts von Hal Barwood. Klar ist jedoch bereits, daß der Archäologe Pistolen und auch mal eine Panzerfaust benutzt, seine Peitsche darf natürlich nicht fehlen. Sie hilft ihm, über Gräben und Löcher zu springen, außerdem entwaffnet er damit Gegner. Manchmal ist es sinnvoller, mit den rund 40 Charakteren zu sprechen und ihnen zu helfen – vielleicht sind sie ja noch mal von Nutzen. Bei der Engine vertraut man auf die bewährte »Jedi Knight«-Technologie. Mit einem Blick auf einen Monitor meint Wayne: »Leute, ich kann euch nur raten, eine 3D-Beschleunigerkarte zu kaufen.«

Rogue Squadron

Brett Tosti, Production Manager für »Rogue Squadron«, heißt unser nächster Gesprächspartner. Wir werfen uns in die Fliegerjacke von Luke Skywalker, greifen nach dem Joystick und spielen die erste Mission von Rogue Squadron. Das Geschehen spielt zeitlich zwischen den ersten beiden Filmen und unser Ziel ist es, mit einem X-Wing-Jäger aktiv in den Konflikt zwischen den Rebellen und dem Imperium einzugreifen. »Wer Shadows of the Empire mochte, wird Rogue Squadron lieben. Wir haben mehr Special Effects, Echtzeit-Grafikeffekte und verschiedene Kameraperspektiven hineingepackt«. Der Preis dafür: Eine 3D-Grafikbeschleunigerkarte ist zwingend erforderlich: »Technisch bekommen wir ein solches Spektakel nur noch mit einer 3D-Karte hin. Dadurch steigt die Geschwindigkeit erheblich, und optische Leckerbissen wie die zahlreichen 3D-Texturen wären sonst nicht möglich gewesen«, meint er. »Große Teile von Rogue Squadron haben die Jungs von Factor 5 für uns programmiert, die sitzen nur zwei Gebäude weiter und kommen aus Deutschland.«

Während des Probespiels wird uns die Mission erklärt: Zunächst gilt es, ein Gefängnis ausfindig zu machen, dann müssen die Gefangenen befreit und im Rebellen-Shuttle vom Planeten eskortiert werden. »Böse imperiale Gegner haben natürlich etwas dagegen. Mit Lasergeschossen, Suchbomben und Ionen-Gewehren mußt du dir den Weg freischießen.«



▲ »Hat jemand noch Fragen?« – Production Manager Brett Tosti analysiert die Designfeinheiten von Rogue Squadron.



Y-Wings dürfen Sie ebenfalls fliegen; die Gebäude werden sehr detailliert dargestellt. (Rogue Squadron)

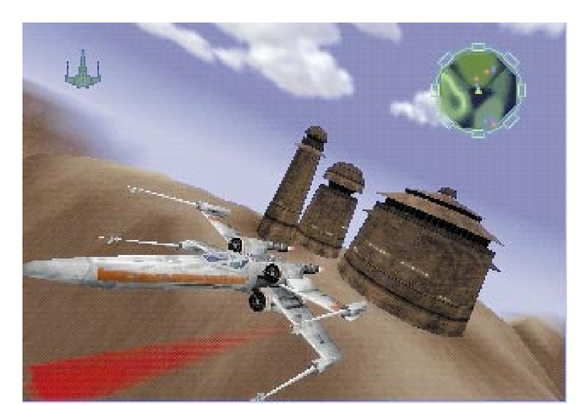
Im Gespräch mit Factor 5

Das Kölner Programmierteam Factor 5 (»Turrican«) wanderte vor ein paar Jahren nach Kalifornien aus. Derzeit arbeiten Julian Eggebrecht und seine Kollegen an Rogue Squadron für LucasArts.

PC PLAYER: Julian, wie ist Factor 5 an Rogue Squadron beteiligt?

JULIAN EGGEBRECHT: Wir programmieren sowohl die Nintendo 64- als auch die PC-Version zum größten Teil. Im Fall der PC-Version übernimmt LucasArts die Menüs und Teile der Installationsroutine.

Die Gestaltung der Grafiken des Spiels teilen wir uns jeweils zur Hälfte. Musik und Soundeffekte kommen komplett von uns; der Name Chris Hülsbeck sollte eigentlich noch vielen etwas sagen. Das Leveldesign schließlich wird von LucasArts gemacht. Das Spieldesign stammt vom gesamten Team, denn wirklich jeder hat Einfluß darauf.



Unterwegs mit dem klassischen X-Wing. Rechts oben zeigt ein Radarschirm die Gegner in nächster Umgebung. (Rogue Squadron)



Rund 7000 Zeilen Text hat Chefdesigner Tim Schafer geschrieben, wobei trotz der skelettähnlichen Gesichtszüge die Mimik gut erkennbar ist. (Grim Fandango)



Für die Lokalisierung ist erneut der deutsche Distributor Funsoft zuständig. (Grim Fandango)

Grim Fandango

»Wir sind das Disney der Adventures«, versichert uns der nicht unter Unbescheidenheit leidende Tom Byron, seines Zeichens Marketing Manager für »Grim Fandango«. Hauptdarsteller Manny Calvera arbeitet in einem ganz speziellen Reisebüro: Sein Job ist es, Menschen aus dem Land der Lebenden ins Reich der Toten zu bringen. Irgend jemand schiebt ihm jedoch immer die Kunden zu, die es sowieso nicht schaffen. Während manche Klienten gleich mit dem Luxuszug durch die Unterwelt brausen, bekommen seine Bewerber einen schlichten Wanderstock in die Hand gedrückt. Frustriert von seiner kaum wahrnehmbaren Erfolgsquote stibitzt Manny einen der Hochglanzprospekte, um die Reise mal in eigener Person zu erleben.

Der ziemlich blauäugige Manny bewegt sich durch eine gerenderte 3D-Unterwelt, die wie eine Mischung aus den architektonischen Relikten der Mayas und der Azteken aussieht. Inspiriert wurde die Geschichte vom mexikanischen »Tag der Toten«: Der Mythos besagt, daß nach dem natürlichen (= organischen) Tod rund 30 weitere Tode »durchlebt« werden müssen. Einmal im Jahr treffen sich die Beinahe-Toten, die noch ein paar Beerdigungen vor sich haben, zu einem äußerst lebendigen Festival. In Mexiko wird dieser Tag in einigen Gebieten noch immer gefeiert, auch in der spirituell reichlich durchgeknallten Gegend um San Francisco gibt es treue Anhänger, die der geübte Festivalbesucher an ihren übergestülpten Papiertüten erkennt.

Die Steuerung des Helden verläßt erstmalig die bekannten Lucas-Adventure-Mauspfade: Manny wird per Tastatur gesteuert, an rätsel- oder storytechnisch wichtigen Punkten schaut er in die entsprechende Richtung, Gegenstände werden mit einem Blick nach unten aufgehoben und danach in die Jacke gesteckt. »Tim ist ein Anti-Interface-Typ«, stellt Tom klar, »und deswegen läßt sich das Adventure nicht per Maus spielen.« Tim ist niemand Geringerer als der Chefdesigner Tim Schafer, der schon für die Hits »Full Throttle« und »Day of the Tentacle« verantwortlich war. Sein neuestes Werk enthält nicht weniger als 7000 Dialog-Häppchen, die allesamt im Lucas-Tonstudio aufgenommen wurden; für die deutsche Version wird natürlich wieder alles komplett übersetzt. Tim hat sich auch die Kritik an Full Throttle (»Zu kurz, Einsteiger-Spielchen«) zu Herzen genommen: Mindestens 30 Stunden soll Otto Normalspieler mit Manny beschäftigt sein.

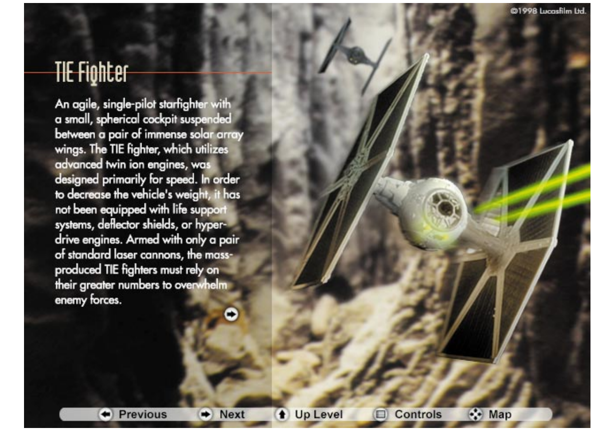


Wo ist Manny mit seinem großen Freund denn nur hier gelandet? (Grim Fandango)

Star Wars: Behind the Magic

Zum Abschluß gibt es eine Nachhilfestunde in Sachen Star Wars: Product Marketing Manager Joel Dreskin präsentiert uns mit leuchtenden Augen sein »Baby«, das auf den Namen »Behind The Magic« hört. »Darauf hat die Star-Wars-Gemeinde gewartet«, beginnt Joel seine Vorführung. Auf die zwei CDs packten die Lucas-Archivare über 2500 Bilder von Raumschiffen, Gefährten, Szenen, Personen und Waffen. »Wir wollten die Sammlung so komplett wie nur möglich gestalten; es dauerte insgesamt ein Jahr, bis wir alles beieinander hatten«, erklärt Joel voller Begeisterung. Besonders stolz ist er auf die »Lost scenes«: »Die nie veröffentlichten Filmausschnitte der Star-Wars-Filme sind für echte Fans ein Muß«.

Doch wann kommt das nächste Star-Wars-Spiel? Sichtlich überrascht rutscht Joel auf seinem Stuhl herum, der Gesichtsausdruck verrät überdeutlich, daß etwas ausgebrütet wird. »Es macht natürlich Sinn, zum neuen Star-Wars-Film auch ein Spiel herauszubringen«, meint er grinsend. Allerdings verrät er nicht, ob es sich nun um ein Actionspiel oder ein Adventure handeln wird. Wir tippen mal auf beides. **(Reiner Gärtner/ra/mash)**



Wer schon immer wissen wollte, welche Spezifikationen ein TIE-Fighter hat, liegt hier richtig. (Behind the Magic)

LUCASARTS – FACTS

Titel	Genre	Termin
Behind the Magic	Nachschlagewerk	4. Quartal '98
Grim Fandango	Adventure	3. Quartal '98
Indiana Jones and the Infernal Machine	Action-Adventure	1. Quartal '99
Rogue Squadron	Action	4. Quartal '98

Das Tor zur Welt

Hoffnungsträger für alle Rollenspiel-Fans: »Baldur's Gate« verknüpft schicke Iso-Grafik im Diablo-Look mit anspruchsvollem AD&D-Regelwerk. Eine erste spielbare Version des neuen Interplay-Epos sorgte für noch etwas längere Redaktionsnächte.

Eine gewisse Geldknappheit hat sicherlich schon jeder einmal mitgemacht. Doch eine Eisenknappheit? Zur Not geht's halt in den nächsten Heimwerkerladen, wo kistenweise Messer, Nägel und Konsorten auf kaufwillige Kundschaft warten. Doch eine solche Not ist an der Schwertküste Tagesprogramm: In die geschäftige Hafenstadt »Baldur's Gate« flüchten sich Händler, deren metallenes Hab und Gut vor den Stadttoren von Strauchdieben einkassiert worden ist. Auch innerhalb der Mauern mehren sich die Probleme: Handwerker wie die Schmiede können ihrem Tagesgeschäft nicht mehr nachgehen, und alle neufabrizierten Eisenartikel zerbröseln selbst bei vorsichtigstem Gebrauch. Was steckt hinter diesen Ereignissen? Noch mehr Fragen wirft die Identitätskrise der von Ihnen gesteuerten Spielfigur auf: Wer sind Sie überhaupt? Nur ein Waisenkind, wie ein paar Priester Ihnen weismachen wollen?

Nachts mit Beleuchtung

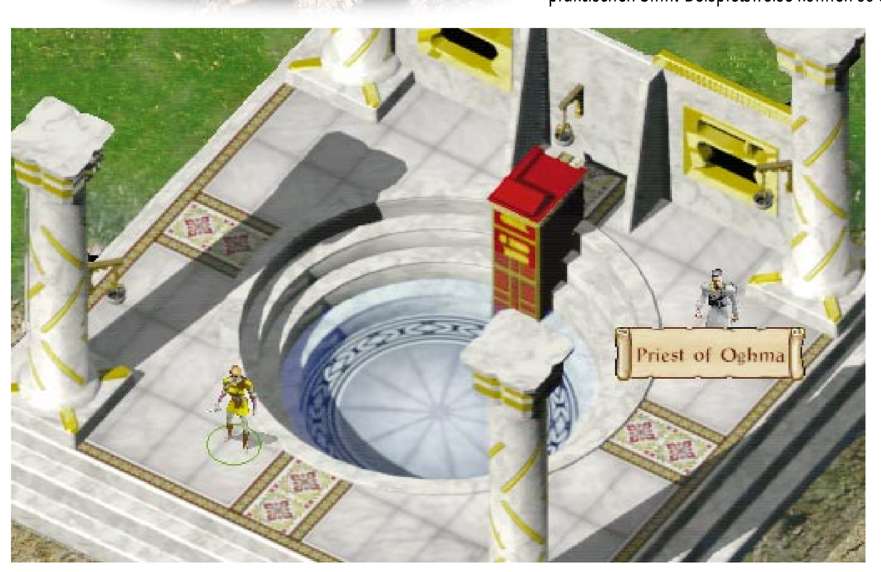
Dieses stimmungsvolle Szenario ist der Auftakt für Interplays nächstes großes Rollenspiel. Groß ist dabei wörtlich zu nehmen: Die Schwertküste erstreckt sich über 10 000 vorherberechnete Hintergrundbilder, die ähnlich wie in »Diablo« sanft hin- und herscrollen. Die Umgebungen sind eine Augenweide: Besitzen Sie eine Grafikkarte mit 4 MByte RAM, dürfen Sie sich an rund 16 Millionen Farbnuancen erfreuen – bei 2 MByte sind es immerhin noch derer 65 000. Die Farbenpracht hat einen ganz praktischen Sinn: Beispielsweise können so alle knapp zweieinhalb Stunden Tag-und-Nacht-Wechsel wunderschön dargestellt werden. Ob schummerige Spelunke oder strahlender Sommertag – die Lichteffekte schaffen eine ganz eigene Atmosphäre.

Dazu soll jede Menge Rollenspiel-Tradition ins Programm: Alle Figuren, Waffen oder Zaubersprüche stammen aus dem AD&D-Szenario »Forgotten Realms«, dem bereits PC-Klassiker wie die »Eye of the Beholder«-Serie entsprangen. Kämpfe, die Rassen und deren Eigenschaften sollen so originalgetreu wie selten in einem Computerspiel umgesetzt werden. Trotz des immensen Regelwerkes soll die Bedienung nicht kompliziert sein: »Alle spielrelevanten Funktionen sind in maximal drei aufeinanderfolgenden Bildschirmen erreichbar«, beruhigt uns Interplay-Produzent Chris Parker.

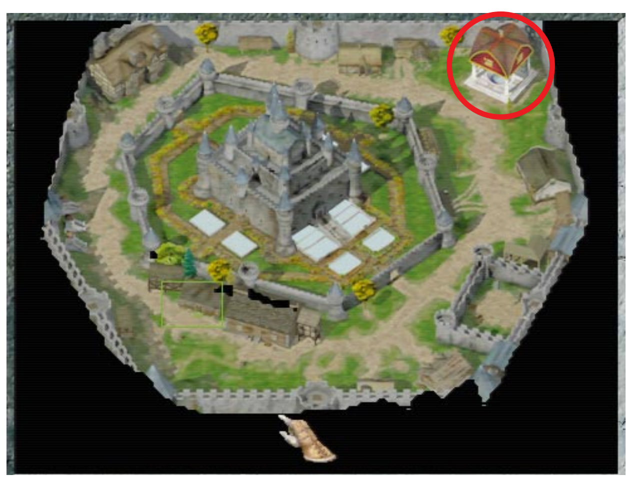
Kein Eisen im Feuer

Das Rätsel um die Eisenkrise ist in sieben Kapitel unterteilt. Jeder Abschnitt ist dabei offen und erforschbar, zusätzlich gibt es über 100 Nebenaufgaben. Storyrelevante Bereiche, die Sie noch nicht sehen sollen, werden etwa durch ein paar mächtige Monster geschützt. Erst, wenn Ihr Charakter und seine fünf computergesteuerten Mitstreiter stark genug sind, können Sie erfolgreich vorankommen.

Sie dürfen sehr flexibel festlegen, in welchen Formationen die Helden unbekannte Landstriche entdecken sollen. Neben ein paar Standard-Figuren wie Gänsemarsch oder Keil-Anordnung können Sie auch eigene Marschpläne erstellen. Gebiete, die Sie noch nicht besucht haben, sind wie in einem Strategiespiel mit einer Art schwarzem Schlachtennebel bedeckt. Dieser



Die Welt von Baldur's Gate ist riesig: Dieser imposante Tempel ...



... erscheint auf der Karte von Candlekeep klein und harmlos oben rechts.

Kleiner Gag am Rande: Alle Helden-Bilder sind leicht bearbeitete Fotos von Mitgliedern des Entwicklerteams.

Neulich, vor der Bücherei: Unsere Hauptfigur ist noch nicht ganz reisefertig.

lichtet sich, sobald Sie das Terrain erreicht haben, doch wie die Wachen bei »Commandos« haben Sie nur Einblick in die Ecken, die Sie auch wirklich sehen können. Alle anderen erscheinen leicht angegraut. In diesen Schatten können sich später Personen oder Tiere aufhalten, die beim ersten Besuch noch nicht an Ort und Stelle waren. Heikel, wenn aus einer vermeintlich sicheren Ecke plötzlich ein paar Monster hervorspazieren. Alle Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Wenn Ihre Lage zu brenzlig wird, oder Sie klassische Rundenscharmützel bevorzugen, klicken Sie einfach auf einen Pause-Knopf. Jetzt schaltet sich die Computerintelligenz Ihrer Kameraden aus und Sie müssen jedem einzelnen Recken seine Order erteilen. Auch Änderungen Ihrer Angriffs- und Verteidigungstaktik oder ein Waffenwechsel sind nun möglich.

Je nach Rasse Ihrer Spielfigur sehen Sie am unteren Bildschirmrand Buttons für deren spezielle Eigenschaften. Das kann bei einem Dieb ein Taschendiebstahl, bei einem Kämpfer Knöpfe für seine verschiedenen Waffen sein. Sogenannte Quick Weapons oder Quick Items können Sie direkt von dieser Leiste aktivieren, ohne in heiklen Lagen lang und breit ins Inventar wechseln zu müssen. Selbstverständlich ist das nicht unbegrenzt groß – jede Spielfigur kann nur ein bestimmtes Gewicht an Waffen und sonstigen Gütern mit sich herumschleppen. Es gibt jedoch auch eine Art Party-Inventar, das von allen sechs Leuten gemeinsam verwaltet wird.

Über 100 Zaubersprüche warten darauf, gelernt und im passenden Moment aufgesagt zu werden. Doch in allzu detailvernarrte Tiefen soll Baldur's Gate nicht abdriften. Brot backen à la »Ultima« oder regelmäßige Mahlzeiten und Körperpflegen gibt es nicht. »Unsere Helden sind schlau genug, dann auf die Toilette zu verschwinden, wenn die Spieler nicht hinsehen«, meinen die Jungs von Programmierteam Bioware. Nur rasten sollten angeschlagene Krieger, um wieder zu Kräften zu kommen – entweder unter freiem Himmel, oder kostenpflichtig in einem Gasthaus.

Mit vereinten Kräften

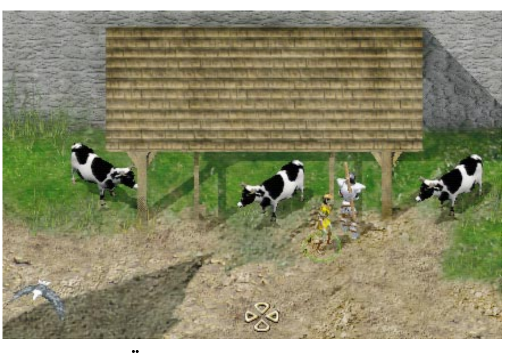
Ohne eine Gruppe von Mitstreitern kommen Sie in einem Rollenspiel nicht weit. Neben den fünf computergesteuerten Partymitgliedern im Einzelspieler-Modus gibt es sogar eine Mehrspieler-Variante für bis zu sechs Personen. Darin reisen Sie per Netzwerk oder Internet durch die Lande. Wie bei einem Papier-und-Bleistift-RPG übernimmt einer die Rolle des Spielleiters. Er bestimmt, wer mitspielt, wann gespeichert wird, oder er kann Aufgaben an die Mitspieler übergeben.



Mit einem gut gefüllten Geldbeutel leistet man sich schon mal ein königliches Nachtgemach.

Das kanadische Entwicklerteam schrieb übrigens in Interplays Auftrag schon das Mech-Actionspiel »Shattered Steel.« Die Schöpfer von Baldur's Gate nennen sich nicht umsonst Bioware: Die drei Gründungsmitglieder sind Ärzte, die zum Teil noch heute nebenbei praktizieren, um ein paar Dollar der Entwicklungskosten zu verdienen. Als kleinen Gag treffen Sie etliche Bioware-Mitarbeiter in Baldur's Gate wieder. Sämtliche Heldenbilder bei der Charaktergenerierung sind mehr oder weniger stark verfremdete Fotos, auf denen sich beispielsweise Firmenmitgründer Ray Muzuka und seine Frau verewigt haben. Wenn Sie meinen, daß Sie selbst noch heroischer aussehen, dürfen Sie ein eigenes digitales Konterfei ins Spiel importieren.

Wenn Sie übrigens langatmige Rendersequenzen mögen, müssen wir Sie enttäuschen: Baldur's Gate enthält maximal zehn Minuten solcher Gimmicks – der restliche Platz auf den CDs ist ganz und gar Spiel und Story gewidmet. (ra)



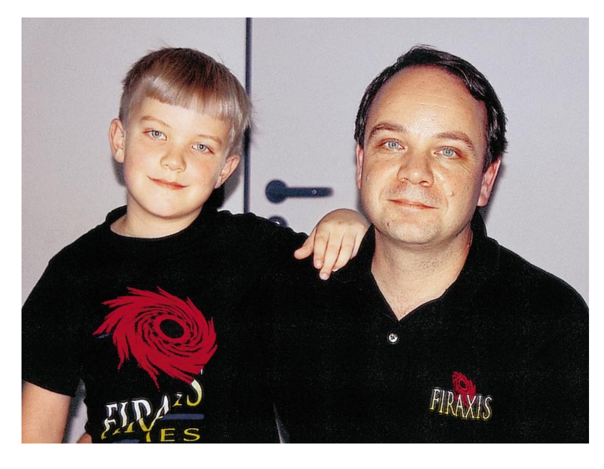
Ich will Kühe: Über den friedlich grasenden Wiederkäuer (es sind 3) segelt majestätisch ein Raubvogel.

BALDUR'S GATE – FACTS

- Hersteller: Bioware/Interplay
- Genre: Rollenspiel
- Termin: September '98
- Besonderheiten: Wiedersehen mit dem AD&D-Universum; edle 16- bzw. 32-Bit-Grafik; komplexe Helden-Party; umfangreiche Story mit vielen Wendungen; riesige Spielwelt.

Meiers Weltenreisen

Sid Meier (»Civilization«, »Railroad Tycoon«) muß man den Lesern eines Computerspiele-Magazins wohl nicht mehr groß vorstellen. Anders sieht es da schon mit Ryan Meier aus – diese neue Hoffnung der Branche war bis dato selbst unserem erfahrenen Redakteur Thomas Werner unbekannt.



Sid Meier (42) und sein Sohn Ryan (6) bemühten sich, all unsere Fragen erschöpfend zu beantworten.

Wenn amerikanische Software-Stars auf Reisen gehen, wählen sie gern die europäischen Standorte ihrer Vertriebspartner als Tourneestationen. Ergo trieb es Branchenlegende Sid Meier vom heimischen Maryland hinaus in den brodelnde Kern des Aachener Industriegebiets, in dem die Deutschland-Filiale von Electronic Arts residiert.

Bevor wir Sid über sein neues Strategiespiel »Alpha Centauri« und das Leben als weltberühmter Designer befragen konnten, stand erstmal eine hochinteressante (Beinahe-)Rundfahrt durch Aachen auf dem Programm. Die freundliche Taxifahrerin wäre fast an dem Ziel unseres Ausflugs vorbeigebraust, so vertieft philosophierte sie über die Eigenschaften guter Computerspiele. Hätte Sie geahnt, wer hinter den Mauern des Electronic-Arts-Gebäudes wartet, wäre sie vermutlich einfach zum Interview mitgekommen. Dann die nächste Überraschung: Sid war nicht alleine, er hatte seinen Sohn Ryan dabei. Obwohl der Knirps gerade mal sechs Jahre alt ist, übernahm er ohne lang zu fackeln einen Teil der Präsentation und meldete sich auch sonst mehrfach zu Wort, um seinen Vater zu korrigieren. Also merken Sie sich diesen Namen ...

> »Ständig hängt man in scheinbar unheimlich wichtigen Besprechungen herum und kann sich nicht mehr auf das Wesentliche konzentrieren.«

PC PLAYER: Sid, worum geht es bei Alpha Centauri?

SID MEIER: Es ist ein Strategiespiel, das sich im Unterschied zu meinen bisherigen Titel mal nicht mit der Vergangenheit beschäftigt. Vielmehr geht es um Dinge, die in den nächsten dreihundert Jahren passieren könnten: Wir nahmen an, daß sich dann ein Raumschiff auf den Weg zum Alpha Centauri machen würde, um dort eine neue Kolonie zu errichten. Dabei kommt es zu einem Konkurrenzkampf zwischen den Siedlergruppen, wobei jede Gruppierung ihre eigene Philosophie verfolgt. So ist für die eine Gruppe die Wissenschaft äußerst wichtig, während andere eingefleischte Umweltschützer sind oder möglichst viel Geld verdienen wollen.

PC PLAYER: Und was unterscheidet es von anderen Aufbauspielen?

SID: Eine Neuerung ist, daß man selbst die eingesetzten Fahrzeuge entwerfen kann. Zwar muß man auch in vielen anderen Strategiespielen Einheiten bauen, aber bei Alpha Centauri fügt man selbst die Komponenten zusammen. Das ist so einfach, wie mit Lego zu spielen: Schwupps ist das Radar ausgetauscht oder die Bewaffnung verändert. Insgesamt kommen so über 1000 Einheitentypen zusammen. Außerdem gibt es die Möglichkeit, die Landschaft zu verändern, indem man beispielsweise einen Berg aus dem Ozean herauswachsen läßt. Die Landschaft wiederum beeinflußt das Klima der Umgebung. Im Multiplayer-Modus finden Abstimmungen statt, um gemeinsam Entscheidungen zu treffen.

PC PLAYER: Alpha Centauri ist rundenbasiert. Es gibt allerdings eine starke Konkurrenz von Seiten der Echtzeit-Strategiespiele. Glaubst Du, daß dies ein Problem sein könnte?

SID: Nein, auch wenn derzeit nur wenige gute Rundenstrategie-Spiele auf dem Markt sind, gibt es viele Leute, die das Genre mögen. Und genau für die machen wir das Spiel.

PC PLAYER: Müssen es unbedingt Runden sein? Nimmt man dem Ganzen dadurch nicht viel von seiner Dynamik?

SID: In rundenbasierten Spielen kann man einfach



Das nächste Firaxis-Projekt Alpha Centauri: Auch auf dem neuen Planeten müssen Kriege ausgefochten werden.

Zielstrebig wird die erste Basis ausgebaut und damit der Grundstein für eine neue Zivilisation gelegt.



▲ In Alpha Centauri können Sie Ihre eigenen Fahrzeuge im Detail entwerfen.

mehr Feinheiten unterbringen, die der Spieler dann abwägen muß ...

RYAN MEIER: Ich hasse Rundenstrategie-Spiele!

SID: ... bei Echtzeit-Produkten muß man sich arg beschränken. Wir haben Diplomatie, Wirtschaft und militärische Konflikte miteinander verbunden, und dafür ist die Runde optimal.

PC PLAYER: Was genau ist Deine Rolle bei der Entwicklung von Alpha Centauri?

SID: Firaxis ist ein sehr kleines Unternehmen mit bloß 15 Mitarbeitern, daher macht eigentlich jeder überall mit. Allerdings ist Brian Reynolds der Chefentwickler von Alpha Centauri. Schließlich hat er auch schon Civilization 2 entworfen.

PC PLAYER: Warum hast Du eigentlich mit zwei Kollegen Firaxis gegründet? Wart Ihr unzufrieden mit den Arbeitsbedingungen in einer großen Firma?

SID: In erster Linie ging es darum, in einer kleinen Gruppe zu arbeiten. Microprose war sicherlich ein gutes Unternehmen, aber ab einer bestimmten Größe gibt es einfach zuviel Ballast. Ständig hängt man in scheinbar unheimlich wichtigen Besprechungen herum und kann sich nicht mehr auf das Wesentliche konzentrieren. Bei Firaxis hingegen liebt jeder Computerspiele, und alles ist sehr kreativ, ohne die ganze Verwaltung.

PC PLAYER: Aber so hat Microprose doch auch begonnen, als kleine Garagen-Firma, wenn ich richtig informiert bin. Was ist, wenn Alpha Centauri ein riesiger Erfolg wird?

SID: Wir haben hoffentlich unsere Lektion gelernt und werden auch dann klein bleiben.

PC PLAYER: Bill Stealey, mit dem Du Microprose einst gegründet hast, ist ja ebenfalls weggegangen und hat Interactive Magic aufgemacht.

SID: Ich habe davon gehört, aber nicht sehr viel. Das war sein Traum, eine große Firma, nicht meiner. Mir ist es wichtiger, in einem kleinen, funktionierenden Team zu arbeiten.

PC PLAYER: Wie bist Du überhaupt in der Spieleindustrie gelandet?

SID: Als ich an der Uni Informatik studierte, gab es noch keine professionellen Computerspiele. Kurz danach kam die erste vernünftige Hardware dafür auf den Markt, und ich programmierte zunächst aus Spaß. Dann traf ich Bill Stealey, und der sagte: »Hey, du magst es, Spiele zu programmieren, und ich würde gerne welche verkaufen! Laß uns doch eine Firma aufmachen!« Damals ging es eben noch sehr locker zu in dieser Branche.

> »Eigentlich wüßte ich nicht, was ich ohne Computer anfangen sollte.«

PC PLAYER: Wenn ich mir anschaue, welche Spiele Du in der Vergangenheit entwickelt hast, so ist die Bandbreite enorm. Schließlich waren die ersten Programme Flugsimulationen, dann gab es auch ein U-Boot-Spiel. Schließlich sind da noch zahlreiche Strategiespiele und das genreübergreifende »Pirates!«. Woher rührt diese erstaunliche Vielfalt?

SID: Das liegt daran, daß ich zunächst das Thema suche und dann erst das Genre. Vielfach liegt der Ursprung in meiner Kindheit. Womit ich mich damals beschäftigte, daraus mache ich heute Spiele. Oft vertiefe ich allerdings mein Wissen durch entsprechende Lektüre.

PC PLAYER: Und was liest Du derzeit?

SID: Hauptsächlich Bücher über Abenteurer und ihre Erlebnisse. Egal, ob es dabei nun um eisige Polarexpeditionen, steile Bergbesteigungen oder lange Segelschiffreisen geht.

PC PLAYER: Ist das ein Hinweis auf Dein nächstes Spiel?

SID: Noch steht nichts fest. (lächelt)

PC PLAYER: Gab es die Idee zu Alpha Centauri schon, als Du noch an Civilization gearbeitet hast?

SID: Nein, auch wenn ich bei Civilization gewisse Andeutungen in puncto Raumfahrt gemacht habe. Mit Alpha Centauri wollte ich einfach ein ganz neues Strategiespiel erschaffen.

PC PLAYER: Glaubst Du, daß die Menschen tatsächlich irgendwann andere Planeten besiedeln werden?

SID: Möglicherweise, so wie die Menschen heute problemlos das Meer überqueren.

Ich weiß nur nicht, ob ich es tun würde – außer es gibt dort einen Pentium VI.

PC PLAYER: Glaubst Du, daß Dein Sohn Einfluß auf Deine Spiele hat?

SID: Gewiß! In der Tat achte ich nun darauf, daß ein Spiel schon innerhalb der ersten zwei Minuten Spaß macht, denn das ist sein Hauptkriterium.

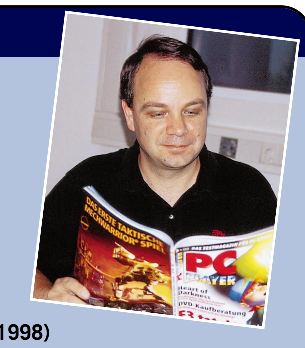
PC PLAYER: Was würdest Du tun, wenn es keine Computerspiele gäbe?

SID: Wahrscheinlich würde ich Geschichten erzählen, aber eigentlich wüßte ich nicht, was ich ohne Computer anfangen sollte.

RYAN: Du hast so recht, Papa! (tw)

Sid Meiers gesammelte Werke

- Solo Flight (1984)
- Silent Service (1985)
- NATO Division Commander (1985)
- Conflict in Vietnam (1985)
- Crusade in Europe / Decision in the Desert (1985)
- Pirates! (1987)
- Red Storm Rising (1987)
- F-19 Stealth Figther (1988)
- Gunship (1989)
- Civilization (1991)
- Covert Action (1991)
- CPU Bach (1993)
- Colonization (1994)
- CivNet (1995)
- Civilization 2 (1997)
- Gettysburg (1997)
- Alpha Centauri (Ende 1998)



Aktuell

Nachruf: Dani Bunten Berry

In Memoriam
Dani Bunten Berry
Februar 1949 – Juli 1998


Dani Bunten Berry war eine der großen Personen in der Computerspiel-Geschichte.

Am 3. Juli diesen Jahres verlor die Computerspielewelt einen ihrer innovativsten Köpfe. Die Designerin Dani Bunten Berry starb im Alter von 49 Jahren an den Folgen von Lungenkrebs. Markus Krichel erinnert sich an die Designerin von Klassikern wie »M.U.L.E.«, »Seven Cities of Gold« und »Global Conquest«.

Danis Leben, an dem auch meine Frau und ich in den vergangenen fünf Jahren als Freunde teilnehmen durften, war bewegt und voller Veränderungen. Es ist in dieser Branche, in der introvertierte Sonderlinge keine Seltenheit sind, eine willkommene Ausnahme, wenn sich ein beruflich bedingtes Aufeinandertreffen auf sozialer und privater Ebene fortsetzt. Doch bei Danis gewinnender Persönlichkeit und Lebensfreude wäre etwas anderes auch undenkbar gewesen.

Nur wenige Wochen vor ihrem Tod erhielt sie während der Game Developers Conference den »Lifetime Achievement Award«, ein Preis, der zum ersten Mal an einen Designer verliehen wurde. Ihre Kollegen ehrten sie damit für ihre prägende Rolle im Medium Computerspiele. Kollegen, von den einige noch nicht geboren waren, als sie 1978 mit »Wheeler Dealers« ihr Debüt auf dem Apple II gab. Schon damit schuf sie ein Novum: Wheeler Dealers war das erste Computerspiel, das in einer echten Verpackung und nicht in einem durchsichtigen Nylonbeutel erschien. Dani versäumte übrigens nie, lachend darauf hinzuweisen, daß dieses Produkt die Traumquote von 50 verkauften Kopien um zehn Prozent überschritt, weil sie selbst zwei davon im Laden erstand.

Dani Bunten begann ihr Leben als Daniel Bunten. Sie machte zu keiner Zeit ein Hehl aus der Geschlechtsumwandlung, der sie sich 1992 unterzogen hatte. In ihren zahlreichen Vorträgen auf Konferenzen und Workshops wies sie immer auf diese Tatsache hin und erklärte, daß es in Ordnung sei, offen darüber zu reden.

Trotz der Verbundenheit zu ihrem Beruf als Spieldesignerin waren ihr persönlicher Kontakt und die Nähe zu anderen Menschen sehr wichtig. In all ihren Vorträgen riet sie sowohl Kollegen als auch Spielern, sich vom Computer loszureißen und jede Gelegenheit zur sozialen Interaktion wahrzunehmen. Einer ihrer Lieblingssprüche war: »Niemand hat jemals auf seinem Sterbebett gesagt, daß er gerne mehr Zeit am Computer verbracht hätte.« Dani hatte keine Gelegenheit mehr, sich ihre eigenen letzten Worte zurechtzulegen. Mit ihr verlor die Branche eine Leitfigur und die Welt einen wahrhaft guten Menschen. **(Markus Krichel/mash)**

DANI BUNTEN BERRYS LEBENSWERK

Titel: Wheeler Dealers
Erscheinungsjahr: 1978
Genre: Börsensimulation
System: Apple II
Publisher: Speakeasy Software

Titel: Computer Quarterback
Erscheinungsjahr: 1979
Genre: Sportspiel
System: Apple II
Publisher: SSI

Titel: Cartels & Cutthroats
Erscheinungsjahr: 1981
Genre: Wirtschaftssimulation
System: Apple II
Publisher: SSI

Titel: Cytron Masters
Erscheinungsjahr: 1982
Genre: Strategie
System: Apple II
Publisher: SSI/Rapid Fire

Titel: M.U.L.E.
Erscheinungsjahr: 1983
Genre: Wirtschaftssimulation
System: Atari 800, C 64
Publisher: Electronic Arts
Anmerkung: Innovatives Echtzeit-Geschacher für bis zu vier Spieler gleichzeitig.

Titel: Seven Cities of Gold
Erscheinungsjahr: 1984
Genre: Strategie
System: Apple II, Ce 64
Publisher: Electronic Arts
Anmerkung: Seinerzeit ungewöhnliches, kultig verehrtes Entdeckerspiel.

Titel: Heart of Africa
Erscheinungsjahr: 1985
Genre: Strategie
System: C 64
Publisher: Electronic Arts
Anmerkung: Eines der ersten Spiele, die komplett ins Deutsche umgesetzt wurden (»Das Herz von Afrika«).

Titel: Robot Rascals
Erscheinungsjahr: 1986
Genre: Strategie
System: C 64
Publisher: Electronic Arts
Anmerkung: Mutige Kombination aus Brett-, Karten- und Computerspiel.

Titel: Modem Wars
Erscheinungsjahr: 1988
Genre: Strategie
System: PC
Publisher: Electronic Arts
Anmerkung: Multiplayer-Vorreiter, der die Direktverbindung zweier PCs erlaubte.

Titel: Command HQ
Erscheinungsjahr: 1990
Genre: Strategie
System: PC
Publisher: Microprose
Anmerkung: Ein Pionier der Echtzeit-Strategie – mehrere Jahre vor Dune 2.

Titel: Global Conquest
Erscheinungsjahr: 1992
Genre: Strategie
System: PC
Publisher: Microprose
Anmerkung: Fortentwicklung des Command-HQ-Konzepts.



Aktuell

NULLTARIF-COMMANDER

Ende August setzt Origin seine Wing-Commander-Serie fort. Besonderer Clou bei »Secret Ops«: Die neuen Missionen sollen kostenlos per Internet-Download angeboten werden.

Casey fliegt wieder: Nicht mal ein Jahr nach »Wing Commander: Prophecy« soll am 24. August die Fortsetzung der überaus erfolgreichen Weltraumsaga erscheinen. Noch überraschender als der frühe Termin ist der interessante Preis: Null Komma nichts, gratis, kostenlos, umsonst. Die Suche nach dem Haken ist erfolglos, der simple Fakt bleibt: Der nächste Wing Commander kommt für lau.

Origin versucht mit dieser Maßnahme, die Computerspieler behutsam an eine neue Distributionsmethode heranzuführen: den Vertrieb von Spieleepisoden via Internet. Offensichtlich frustriert durch die hohen Margen, die amerikanische Softwareketten verlangen, will man diese in Zukunft selber einstreichen. Der Verkauf über den Einzelhandel läuft in den USA nach einem für die Entwickler recht unbefriedigenden Schema ab. Landesweit operierende Unternehmen mit Hunderten von Filialen fordern nicht nur satte Mengenrabatte, sondern berechnen sogar Regalplatzmiete (»shelf money«) für die augenhöhengerechte Positionierung eines Spiels im Neuheitenständer. Entnervt von derlei Geschäftspraktiken suchen mehr und mehr Hersteller nach alternativen Verkaufswegen.

▲ Die TCS Cerberus, Ihre neue Heimat im All, ist von beeindruckender Größe. Wie von Prophecy gewohnt bevölkern neben den Jägern dicke Schiffe und hübsche farbige Nebel den Weltraum.



◀ Das ist der Feind: Mehrere Schiffe der insektenartigen, blutrünstigen Außerirdischen fallen aus dem Hyperraum.

Neues Schlagwort: Episodenspiel

Origin ist beileibe nicht die einzige Firma, die in der Zukunft den Endabnehmer direkt beliefern will. Auch The Logic Factory, Cavedog und G.O.D. wälzen Pläne in dieser Richtung. Allerdings wollen die anderen Unternehmen sofort Kohle sehen. Origins Vice President Neil Young erklärt die eigene Großzügigkeit recht plausibel: »Unser Ziel besteht darin, die Spieler auf schmerzlose Art und Weise mit dieser neuen Praxis vertraut zu machen. Außerdem wollen wir uns so bei den treuen Wing-Commander-Fans in aller Welt bedanken. Dazu gehören insbesondere die Spieler in Deutschland, was auch dadurch zum Ausdruck kommt, daß Secret Ops nur in Englisch und Deutsch erscheinen wird.«

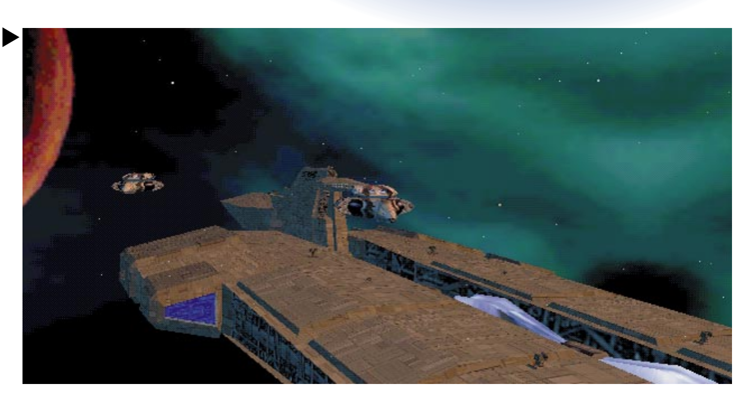
Und so funktioniert's: Am 24. August steht auf der Webseite (www.secretops.com) der »Starter Pack« zum Herunterladen bereit – mit strammen 40 Megabytes, was speziell in der Telefongebührenhölle Deutschland zugegebenermaßen ein Euphorie-Bremser ist. Danach folgen in wöchentlichen Abständen sieben Episoden, die wiederum aus vier bis acht Missionen bestehen; insgesamt werden so 57 Aufträge zusammenkommen. Der umfangreiche Starter Pack enthält das eigentliche Spiel und die Renderszenen. Die Downloads für die nachfolgenden Episoden werden hingegen lediglich 1 bis 2 Megabytes groß sein. Und keine Angst: Origin



Die Jäger und Bomber sehen zwar denen aus Prophecy recht ähnlich, verbergen aber manch neue Waffe und starke Panzerung unter der unscheinbaren Hülle.




Ein terranischer Kreuzer befindet sich mitten im Gefecht. Schön zu sehen sind die feuernden Geschütztürme.



Auch andere terranische Pötte unterstützen Sie in den 57 neuen Missionen, die bald aus dem Internet heruntergeladen werden können.

wird Ihnen nicht etwa die ersten sechs Gänge als kostenfreie Appetithäppchen servieren und dann für das Hauptgericht die Kreditkarte fordern.

Keine Missions-CD

Secret Ops ist keine glorifizierte Zusatz-Disk, sondern ein brandneues, in sich abgeschlossenes Spiel. Die Game-Engine von »Wing Commander: Prophecy« wurde nochmals überarbeitet und durch einige vielversprechende KI-Routinen aufgewertet. Insbesondere die Wingmen sollen sich diesmal schlauer verhalten und nicht nur smart reagieren, sondern auch verbale Vielseitigkeit beweisen, indem sie bestimmte Situationen sachgerecht kommentieren.

Nachdem Sie bei Prophecy die außerirdische Bedrohung zurück ins All geschleudert haben, stellt sich nun heraus, daß die Gegenseite noch einige Reserven aufzubieten hat. Eine Elitetruppe, angeführt von Milchbart Casey und diversen überlebenden Mitstreitern, wird von der TCIF (Terran Confederation Intelligence Force) auf die TCS Cerberus berufen, um einige streng geheime Missionen zu erfüllen. Diese führen den Spieler an Orte, die vielen aus früheren Folgen bekannt sein dürften, aber auch in bislang unerforschtes Territorium. Verständlicherweise will man bei Origin nicht mehr preisgeben, denn was wäre der Sinn einer im Episodenstil aufgebauten Serie, wenn man die Handlung im Vorfeld verraten würde? Nebenbei bietet diese Distributionsform ja gerade den Vorteil, daß man die Story von Woche zu Woche noch variieren kann.

Das Spiel beginnt im Prinzip schon auf der Webseite. Dort wird der Spieler mit der Hintergrundgeschichte vertraut gemacht und lernt die Protagonisten kennen. Neulinge erhalten darüber hinaus eine Lektion in Wing-Commander-Historie. Der Rest der Handlung trägt sich dann im Spiel zu. Um die Download-Zeiten in einem halbwegs erträglichen Rahmen zu halten, verzichtet man auf gefilmte Sequenzen, cineastische Einlagen werden daher mit Hilfe der Game-Engine erstellt. Die dennoch recht komplexe Handlung wird auch durch Konversationen und das aufmerksame Beobachten der Spielumgebung vorangetrieben. Somit entfällt das manchmal sinnlose Herumrennen im Mutterschiff auf der Suche nach einem gesprächsbereiten Nichtspielercharakter, der als scheinbar einziger das Geheimnis des nächsten Einsatzes kennt.

Casey muß wieder ran

Produzent Adam Fosko, seit Mai kreativer Alleinherrscher über das Wing-Commander-Universum, meint hierzu: »Die Vergangenheit hat gezeigt, daß trotz allem schmückenden Beiwerk die Missionen und das Gameplay immer noch am besten ankommen. Daher konzentrieren wir uns auf spannende und herausfordernde Missionen, aus deren Verlauf die weiteren Geschehnisse offensichtlich werden.«

Foshko, ein mit etlichen Filmpreisen ausgezeichneter Produzent und Regisseur, ist der Ansicht, daß Computerspiele mehr mit Fernsehen gemein haben als mit Kino; er war auch die treibende Kraft hinter dem Episodenformat. »Das ist wie bei Akte X«, erklärt er, »Am Sonntag schauen wir uns die neueste Folge an. Den Rest der Woche fachsimpeln wir mit Gleichgesinnten und spekulieren darüber, wie es weitergeht.«

Die meisten Schiffe aus dem Vorgänger werden auch in Secret Ops wieder auftauchen, allerdings mit erheblichen Modifikationen. Wie jeder Geheimdienst besitzt die TCIF Spezialisten, die unscheinbare Serienmodelle wie Weil und Q für den britischen Secret Service in leistungsfähige Spezialanfertigungen verwandeln. Die Bewaffnung und Panzerung der Schiffe unterscheidet sich daher wesentlich von der Norm. Nicht nur die Terraner, auch die Aliens schicken ihre besten Fighter-Jets und Piloten ins Gefecht. Die TCS Midway hat ausgedient, dafür steht mit der Cerberus ein bis an die Zähne bewaffnetes Schiffsmonster parat.

Wing Commander Special Ops unterstützt gängige 3D-Hardware, kann aber auch ohne Zusatzkarte gespielt werden. Es handelt sich um ein reines Solistenspiel, ein Mehrspielermodus ist erst für das nächste Produkt geplant. Und das wird sicher nicht allzu lange auf sich warten lassen. Sollte es Origin mit Secret Ops gelingen, die Internet-Distribution als feste Größe zu etablieren, will man natürlich auch so schnell wie möglich mit einem Nachfolgeprodukt richtiges Geld verdienen. Wie üblich druckst das um Geheimhaltung bemühte Management herum, während die Designer nervös von einem Bein aufs andere treten. Ein sicherer Indikator dafür, daß die Arbeit an der nächsten Fortsetzung schon begonnen hat.

(Markus Krichel/mash)



Die Oberflächen der Großkampfschiffe werden detailliert dargestellt, komplett mit Geschützen, Radarantennen und kleinen Fensterchen.

WING COMMANDER SECRET OPS – FACTS

- **Hersteller:** Origin
- **Genre:** SF-Simulation
- **Termin:** 24. August 1998
- **Besonderheiten:** Sechster Teil der Hitserie; jede Woche neue Missionen via Internet; gratis.
- **Adresse:** www.secretops.com

Preview: Civilization – Call to Power

DER RUF ZUR MACHT

Ein neues »Civilization«-Spiel, mit dem weder Microprose noch Sid Meier etwas zu tun haben: Activision eroberte kurzerhand die Umsetzungsrechte am Civilization-Brettspiel, um strategisch mitzumischen. Nach friedlicher Beendigung eines juristischen Geplänkels steht der Veröffentlichung von »Call to Power« nun nichts mehr im Wege.

Lange mußten Fans des Klassikers von Sid Meier darben, denn seit 1996 gab es zu »Civilization 2« nur noch Add-ons und die Multiplayer-Version, aber kein von Grund auf neues Spiel. Im Spätherbst holt Activision dieses Versäumnis nach, nachdem das Gerangel um die Civ-Rechte zwischenzeitlich eine ganze Menge Anwälte beschäftigte.

Alles begann mit Activisions Erwerb der Civilization-Rechte von Avalon Hill, die das originale Brettspiel herstellen. Daraufhin klagten beide Firmen im November letzten Jahres gegen Microprose, um einmal Tantiemen zu kassieren und außerdem die Eigenentwicklung »Call to Power« veröffentlichen zu können. Im Januar strengte Microprose eine Gegenklage an, und die Geplänkel zogen sich bis zum Juli hin. Schließlich einigten sich alle drei Parteien außergerichtlich: Avalon Hill tritt alle Rechte an Brett- und Computerspielen sowie am Namen Civilization selbst an Microprose ab, und Activision darf »Civilization: Call to Power« weiter entwickeln und veröffentlichen. Außerdem kann Activision eine Zusatz-CD für Call to Power zu produzieren und darf sogar Videospiele-Umsetzung von Civilization 2 herausbringen – alle sind glücklich.

Bewährtes und Neues

Die Designer von Call to Power halten sich an die Spielidee der Vorlage: In den Jahren 4000 vor bis 3000 nach Christus machen Sie aus Ihrem Völkchen rundenweise eine möglichst große, mächtige Nation und schalten dabei Ihre Gegner aus. Bevor es soweit ist, entwickeln Sie neue Technologien und arbeiten sich so von der Bronze- in die Eisenzeit vor. Dörfer werden zu Städten und haben dann auch andere Bedürfnisse. Unter dem Motto »Brot und Spiele« sorgen Sie dafür, daß die Bevölkerung Ihnen wohlgesonnen ist, da sie ansonsten revoltiert und womöglich zum Gegner überläuft. Nachdem die Spielzeit bis ins Jahr 3000 reicht, dürfen wir mit zusätzlichen technischen Errungenschaften rechnen. Im Gegensatz zu Civilization 2 lassen sich selbst später noch religiöse Konvertierungen vornehmen, was bedeutet, daß Ihre Schäfchen den Glauben wechseln können. Weiterhin steht neben den normalen militärischen Machtmitteln wie Truppen und Panzern auch die biologische Kriegsführung zur Verfügung. Die ist zwar möglicherweise sehr effektiv, schlägt sich aber negativ auf die Moral der Bürger nieder, von der nicht eben geringen Umweltverpestung mal ganz abgesehen.

In Friedenszeiten kümmern Sie sich um den Ausbau des Straßen-, später Schienennetzes. Das alles wird Ihnen mit niedlichen Animationen und in High-Color-Farbtiefe präsentiert. **(mash)**

▲ **Mit gut ausgebauten Eisenbahnlinien lassen sich Einheiten schneller von Stadt zu Stadt manövrieren.**

Eine Seeschlacht, die ist lustig, eine Seeschlacht, die ist schön: Während Ihr unterentwickelter Nachbar noch mit Drachenbooten spielt, reißen Sie mit Hilfe der Dreimaster die Seemacht an sich.



Marineeinheiten mischen sich in diese ländliche Konfrontation ein. ▶

CIVILIZATION: CALL TO POWER – FACTS

- ▶ Hersteller: Activision
- ▶ Genre: Runden-Strategie
- ▶ Termin: 4. Quartal '98
- ▶ Besonderheiten: Basiert auf dem gleichen Brettspiel wie der Microprose-Klassiker Civilization; Spielverlauf umfaßt über 7000 Jahre.

ACHTUNG, RADIOAKTIV!

Die Zukunft strahlt uns wieder an: Nicht mal ein Jahr nach Interplays Endzeit-Rollenspiel »Fallout« steht die Veröffentlichung des offiziellen Nachfolgers an.

Womit haben Sie das verdient? Sie sitzen mutterseelenallein in den Höhlen der Prüfungen – abgesehen von einer Menge Ratten, Insekten und Skorpione. Nächstes Problem: Ihre einzige Waffe ist ein Speer; aber ob der bei einer eineinhalb Meter großen Gottesanbeterin oder schäferhundgroßen Ratten besonders viel ausrichtet?

Liebhaber gepflegter Rollenspiele wissen längst, worum es geht: Mit »Fallout« unternahm Interplay Ende 1997 rund 15 Jahre nach dem Endzeit-Klassiker »Wasteland« einen neuen Ausflug in die Zukunft. Doch die sieht gar nicht so rosig aus: Nach einem globalen Atomkrieg hausen zersprengte Gruppen von Überlebenden in halbzerfallenen Bunkern und notdürftig errichteten Primitiv-Ansiedlungen. Sie hatten im Spiel die ehrenvolle Aufgabe, im Kampf gegen die Zeit ein wichtiges Ersatzteil zu besorgen, ohne das die Wasseraufbereitungsanlage und damit auch alle Mitbewohner Ihres Bunkers den Geist aufgeben.

Alte Grafik, neue Skills

Auch in »Fallout 2« zeigt sich, was ein bißchen Radioaktivität und noch ein bißchen mehr Zeit alles anrichten: Mutationen wie die just genannten sind erst der Anfang, doch Angst vor seltsamen Typen dürfen Sie sich nicht erlauben. Robo-Dogs, Ghoule und Supermutanten können sich nämlich Ihrer kleinen Truppe anschließen, die auf der Suche nach dem »Garden of Eden Kit« ist. Mit diesem sagenumwobenen Objekt lassen sich angeblich rußgeschwärzte Landschaften in kürzester Zeit in paradiesische Auen verwandeln.

Optisch kann und will Fallout 2 seine Wurzeln nicht verleugnen. Dafür stecken hinter der aufpolierten Original-Fassade zahlreiche Innovationen. So sollen die ohnehin schon recht cleveren computergesteuerten Charaktere noch intelligenter agieren. Nötig ist das, denn fleischfressende Pflanzen, Droiden und anderes Gesocks lauern Ihrem Grüppchen auf.

Sage und schreibe rund 100 neue Skills, sogenannte Perks, helfen Ihnen, dagegen anzustinken. Doch wählen Sie weise: Lernen Sie beispielsweise einen besonders effektiven Schlag von einem Schamanen, oder wollen Sie lieber Ihre Schießkünste perfektionieren? Auf Wunsch bringen Sie diese Kniffe sogar Ihren Begleitern bei, deren Waffen und Ausrüstung Sie jetzt nach Herzenslust aufrüsten können.

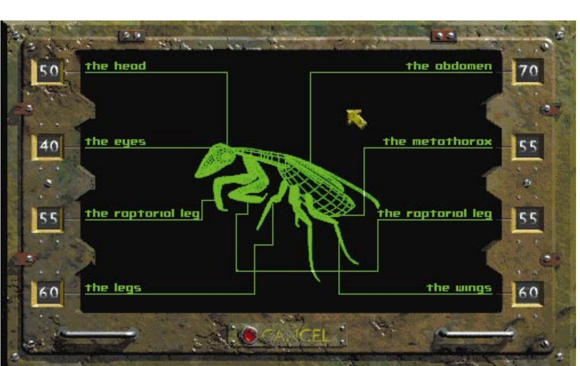
Fallout 2 richtet sich wie der erste Teil auch an diejenigen, die um traditionelle Rollenspiele mit Magiern, Dämonen und dem üblichen Fantasy-Brimborium einen großen Bogen gemacht haben.



Gewußt wie: Mit Ihrem Reparaturgeschick sorgen Sie dafür, daß der Brunnen in Arroyo wieder Wasser fördert.



Selbst ist der Held: Vor Beginn des Spiels stellen Sie sich Ihren Idealcharakter zusammen.



Zielen, nicht schielen: Auch bei Fallout 2 dürfen Sie im Kampf wählen, welche Gegnerstelle attackiert wird.

Die vom Vorgänger bekannten, rundenbasierten Kämpfe vermeiden unnötige Hektik und bringen eine gute Portion Taktik ins Spiel. Außerdem gibt es noch mehr kopfzerbrechende Entscheidungen: Eine Horde Ghoule nutzt ein marodes Atomkraftwerk zur Energiegewinnung. Dummerweise vergiftet dessen radioaktiver Müll eine Ansiedlung, die sich flußabwärts befindet. Für welche Seite ergreifen Sie Partei? Zahlreiche Unteraufgaben und Storywendungen sollten für durchwachte Nächte bei Rollenspielfans sorgen. (ra)

FALLOUT 2 – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Oktober '98
- **Besonderheiten:** Dichte Atmosphäre; viele Sub-Plots; aufrüstbare Party-Mitglieder; über 100 neue Skills; Waffen zum Selberbauen.

Preview: Neues von Talonsoft

GEWIEFTE TAKTIKER



Bob Mc Namara hat vormals für Avalon Hill die klassische Strategieserie »Squad Leader« entwickelt. Nun feilt er am Spieldesign von West Front.

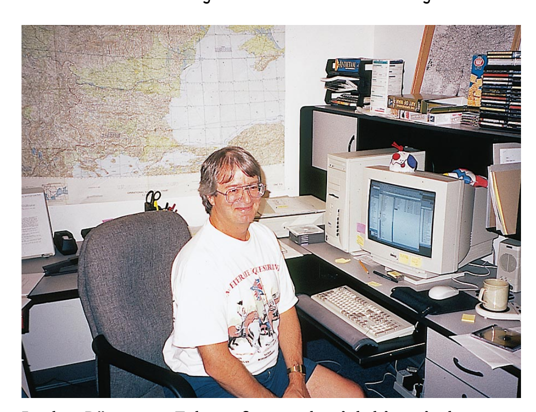
Der Schuster bleibt bei seinem Leisten: Auch künftig setzt die amerikanische Softwareschmiede Talonsoft auf anspruchsvolle Runden-Strategiespiele. Bei einem exklusiven Vor-Ort-Termin in der Hauptniederlassung nahe Washington durften wir die nächsten Talonsoft-Titel begutachten.



Abgesehen von einigen Landeoperationen wie hier in der Normandie fällt den Seestreitkräften bei West Front allerhöchstens eine Nebenrolle zu.

Daß die Firmenzentrale von Talonsoft ausgerechnet im eher verschlafenen Bundesstaat Maryland liegt, ist kein reiner Zufall. Denn ganz in der Nähe fanden zahlreiche berühmte Schlachten des amerikanischen Bürgerkriegs statt. Die zumeist aus den ehemaligen Südstaaten rekrutierten Talonsoft-Mitstreiter pflegen neben ihrer Leidenschaft für strategische Digital-Ergüsse noch ein zweites Hobby: die Militärgeschichte. Vor allem der amerikanische Bürgerkrieg und der Zweite Weltkrieg haben es den Hobby-Historikern besonders angetan.

Die Anhäufung derart geballter Fachkompetenz zahlt sich aus, denn mittlerweile avancierte Talonsoft in den USA noch vor SSI zum erfolgreichsten Hersteller rundenbasierter Strategiekost. Und das ist schon bemerkenswert, wenn man bedenkt, daß sich Talonsoft bislang jeglicher Zeitströmung erfolgreich entgegengestemmt hat. Abgesehen von mittelprächtigen Ausflügen in Echtzeit-Strategiegefilde (»Tribal Rage«) haben sie sich vornehmlich auf anspruchsvollste Rundenstrategie mit historischem Hintergrund eingeschossen. Mit brillanten Animationen oder prachtvollen Grafikergüssen konnten ihre »Battleground«-und »Campaign«-Serien dagegen bislang nicht aufwarten. Auf der anderen Seite stimmte es aber stets sowohl mit der geschichtlichen Akkuratesse als auch mit der immensen Spieltiefe.



In den Büros von Talonsoft stapeln sich historische Bücher und Landkarten

Personell rüstet Talonsoft derzeit heftig auf: So wurden erst kürzlich mit den Spieledesignern Gary Grigsby (»Steel Panthers«-Serie) und Norm Koger (»Age of Rifles«, »Wargame Construction Set 2«, »Operational Art of War«) zwei namhafte Strategiespiel-Designer dienstverpflichtet. Noch in diesem Jahr erscheint mit »Battleground 9: Chickamauga« eine weitere Schlacht aus dem amerikanischen Bürgerkrieg. Anders als die acht weltweit vermarkteten Vorgänger wird »Chickamauga« allerdings nur direkt über Talonsoft zu beziehen sein. Am Einfachsten geschieht dies über ihre website http://www.talonsoft.com. Bis Mitte nächsten Jahres werden Sie sich auf den »Age of Sails«-Nachfolger »Age of Ironclads« gedulden müssen, aber dafür stehen noch in diesem Herbst zwei strategische Großoffensiven an.



Auch bei West Front kommt einmal mehr eine mit Icons und Pulldownmenüs bestückte Steuerkonsole zum Einsatz.

West Front

Nach »Eastern Front« geht die Campaign-Serie in die zweite Runde. Wie bereits dem Titel zu entnehmen ist, behandelt »West Front« sämtliche westlichen Kriegsschauplätze des Zweiten Weltkrieges. Obendrein stoßen die Panzerkeile hier aber auch nach Norden und Süden vor: Geboten werden alle historisch verbürgten Feldzüge wie etwa die Invasion in Frankreich, die Luftschlacht um England, die Landung in der Normandie





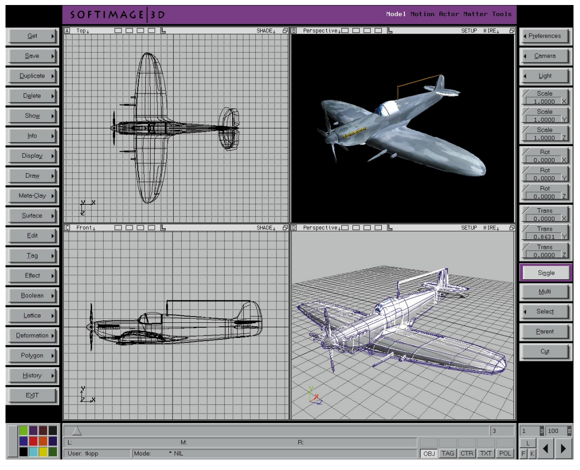
Die Detailwut von Talonsoft kennt keine Grenzen: Für die Karten der Frankreich-Szenarien von West Front wurden typische französische Burgen, Schlösser und ländliche Ansiedlungen digitalisiert.



oder der Afrikafeldzug. Darüber hinaus stehen auch Teile des Balkanfeldzuges sowie die Landung in Norwegen auf dem Marshallplan. Ihre Feuertaufe sollen hier insgesamt 500 neue Truppengattungen verschiedenster Nationalität bestehen, unter ihnen amerikanische GIs, Kanadier und Commonwealth-Truppen aus Indien, Neuseeland und Australien. Wahlweise als Kommandant der Alliierten oder der Achsenmächte schleusen Sie Ihre Armeen durch acht gigantische Feldzüge sowie 50 Solo-Szenarien, als Verstärkung rollen etliche historische Bonus-Missionen sowie ein umfangreicher Editor heran. Etwas mehr Beachtung schenkte man auch dem Mehrspielerbetrieb: So dürfen sich bis zu 16, auf zwei Parteien verteilte Spieler an die Westfront begeben.

Der Spielverlauf entspricht im großen und ganzen dem des Vorgängers East Front: Auf einer zoombaren und wahlweise in 2D oder 3D anzeigbaren Wabenkarte schicken Sie die Einheiten einzeln umher und berücksichtigen während der Angriffe Werte wie die Moral, die Versorgung, die Aufklärung oder den Eingrabungsfaktor des Feindes. Einer der wesentlichsten Unterschiede zum Vorgänger besteht im intensiven Einsatz von Fallschirmjägern – wie überhaupt die vormals etwas stiefmütterlich behandelten Luftflotten nun kräftiger mitmischen. Dennoch schultern auch hier wieder vor allem die Panzerverbände die Hauptlast der Kämpfe.

Der Lohn brillanter taktischer Leistungen zahlt sich jetzt auch in Beförderungen aus. Die dürfte es aber nicht allzu oft geben, denn die künstliche Intelligenz hat insbesondere in puncto weitreichende strategische Entscheidungen einen qualitätssteigernden Kasernenhofdrill erhalten. Getreu alter Firmentradition hält sich das komplexe Werk in sämtlichen Details akribisch an die überlieferten Fakten. Dies betrifft nicht nur sämtliche beteiligten Truppen, sondern vor allem auch die Landkarten. Diesbezüglich zog man die aus Militärmuseen entliehenen Original-Landkarten der Achsenmächte und der Alliierten zu Rate.



Die Entwicklungsstudie einer britischen Spitfire, die innerlich und äußerlich den historischen Fakten entspricht. (Battle of Britain)

Battle of Britain

Auch bei »Battle of Britain« dreht sich alles um den Zweiten Weltkrieg, nur steht diesmal die Luftschlacht über England im Mittelpunkt. Federführend bei diesem ambitionierten Projekt ist Gary Grigsby, auf dessen Stahlhelm bereits die gesamte »Steel Panthers«-Serie geht. Der Luftkampf wird in zwei Kampagnen durchexerziert. Eine davon hält sich eng an die historischen Tatsachen und behandelt insbesondere die taktischen Angriffe deutscher Bomberflotten auf die Flugzeugfabriken und Landebahnen der britischen Streitkräfte. Die andere Kampagne setzt die (in der Realität nie ausgeführten) Pläne der Achsenmächte um, in einer zweiten strategischen Phase auch die britischen Schlüsselindustrien lahmzulegen.



Die Großbritannien-Karte läßt sich stufenlos zoomen, jedes Gebäude steht für ein lohnendes strategisches Ziel. (Battle of Britain)

In der spielerischen Praxis mimen Sie als Angreifer einen deutschen Kommandanten. Dessen Aufgabe ist es, Tag für Tag die gigantische und extrem detailverliebte Landkarte Großbritanniens nach lohnenswerten Zielen abzusuchen, von denen rund 300 zur Wahl stehen. Dies können Flak-Stellungen, aber auch Industrieanlagen, Radaranlagen, Werften oder Flugplätze sein.

Danach stellen Sie aus einem Fundus von insgesamt 5000 Piloten und rund zwei Dutzend historischen Flugzeugtypen Bomberstaffeln zusammen, die von separaten Jägerverbänden behütet werden. Sämtliche Befehle werden vor dem Einsatz erteilt und hernach vom Computer ordnungsgemäß ausgeführt. Bis zu 100 solcher Luftschläge sind pro Tag zu vergeben, dabei geben Sie sowohl den präzisen Zeitpunkt als auch die exakte Höhe und die genaue Flugroute vor.

Auf englischer Seite kümmern Sie sich dagegen um die Verteidigung, indem Sie Sperrballons aufsteigen lassen, Luftpatroullien organisieren und Ihre Flak-Stellungen sowie Abfangjäger nächtens heimlich zu den vermeintlichen Schwachstellen beordern. Ob nun als Angreifer oder Verteidiger, in beiden Fällen kommt der Aufklärungsarbeit eine Schlüsselrolle zu. Wer etwa die Aufmarschpläne des Gegners ignoriert, hat die Schlacht fast schon verloren. Das gilt selbst dann, wenn Sie zu einer der auf Wunsch zuschaltbaren Nachtattacken ausrücken. **(md)**

WEST FRONT – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Talonsoft
- ▶ **Genre:** Rundenstrategie
- ▶ **Termin:** Herbst '98
- ▶ **Besonderheiten:** Historisch akkurate Umsetzung der westlichen Kriegsschauplätze des Zweiten Weltkriegs; acht Kampagnen; 50 Szenarien; wahlweise 2D- oder 3D-Karten; über 500 neue Truppengattungen; Editor; Mehrspielermodus;

BATTLE OF BRITAIN – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Talonsoft
- ▶ **Genre:** Runden-/Echtzeit-Strategie
- ▶ **Termin:** Herbst '98
- ▶ **Besonderheiten:** Eine historische und eine fiktive Kampagne; über 5000 historische Piloten; wahlweise als Angreifer oder Verteidiger betreibbar; Mehrspieleroptionen via Internet, Netzwerk oder an einem Bildschirm;

Impressions-Interview

Guter Eindruck

Es war ein langer Weg von »Cohort« bis »Caesar 3«: Die britische Softwarefirma Impressions stieg in den letzten zehn Jahren vom häßlichen Entlein zur etablierten Strategie-Schmiede auf. Impressions-Gründer David Lester und Chefprogrammierer Simon Bradbury plauderten mit uns über den Wandel in der Firmen- und Spielegeschichte.



Caesar 3 soll den Konkurrenten das Fürchten lehren.

Wer meint, die Römer hätten in London keine Spuren hinterlassen, der sollte sich zum Impressions-Stammsitz in die »Upper Richmond Road« begeben. Zwar zückt der Wächter dort kein römisches Kurzschwert, und auch die Angestellten tragen Jeans statt Toga. Doch auf den Monitoren flimmern Bilder, die eindeutig an die Antike erinnern. Tatsächlich: Hier wird an »Caesar 3« gewerkelt, dem Nachfolger zur erfolgreichen Simulation römischen Städtewesens.

> »Lange Zeit machten wir den Fehler, zu glauben, unsere Produkte müßten noch komplizierter werden.«

PC PLAYER: David, Deine Firma Impressions hatte vor ein paar Jahren einen schlechten Ruf. Die Spiele waren oft schludrig programmiert, und selbst gute Ansätze wurden bereits im Keim erstickt. Doch seit einiger Zeit habt Ihr Euch Qualität auf die Fahnen geschrieben und mit Titeln wie »Lords of Magic« für Aufmerksamkeit gesorgt. Warum nicht schon früher?

DAVID LESTER: Nun, als Impressions gegründet wurde, war es eher mein persönliches Hobby. Wir arbeiteten mit Amateur-Programmierern und taten alles mehr aus Spaß, um zu sehen, ob wir etwas zustande bekämen. Tatsächlich waren wir einigermaßen erfolgreich, obwohl wir keinen wirklichen Hit landeten. Hinzu kam damals ein enormer finanzieller Druck, Programme zu veröffentlichen, bevor sie wirklich perfekt waren.

PC PLAYER: Warum spezialisierte sich Impressions vom Start weg auf Strategiespiele?

DAVID: Zum einen, weil mir die Strategiespiele am Herzen lagen. Andererseits waren wir nicht besonders gut bei der Entwicklung von Actionspielen. Distributoren und die Fachpresse glaubten jedoch damals nicht an den Erfolg von reinen Strategietiteln und verlangten immer nach Actioneinlagen. Dennoch konnten wir bald das Gegenteil beweisen.

PC PLAYER: Trotzdem fielen die deutschen Spielekritiker mit Vorliebe über Impressions-Produkte her ...

DAVID: Das ist richtig. Lange Zeit machten wir den Fehler, zu glauben, unsere Produkte müßten noch komplizierter werden. Tatsächlich war es wichtiger, daß sie eine größere spielerische Tiefe erreichten, was etwas ganz anderes ist. Spiele wie »Rüsselsheim« litten ganz enorm darunter, daß sie komplizierter als notwendig waren. Mit »Caesar« und »Caesar 2« war dann diese dunkle Epoche von Impressions beendet.

SIMON BRADBURY: Caesar 3 ist sicherlich sehr komplex, doch man merkt es bei der Bedienung nicht. Es ist wie bei einer guten Klimaanlage, bei der ein Knopf zur Steuerung komplizierter Abläufe ausreicht.

PC PLAYER: Gibt es Unterschiede zwischen dem deutschen, dem englischen und dem amerikanischen Markt?

DAVID: Der deutsche Markt ist sicherlich wundervoll für uns, denn die Deutschen lieben strategische Elemente und lassen dem Spiel eine gewisse Zeit, um sich einzuarbeiten. Die Engländer hingegen sind leicht durch tolle Grafik zu blenden und werfen ein Spiel in die Ecke, wenn es nicht nach 20 Minuten fesselnd genug ist.

In Deutschland gibt es eine Abneigung gegen Gewalt und Zerstörung, dafür sind Aufbau- und Wirtschaftsspiele populärer als irgendwo sonst. In einigen Aspekten ähneln sich sogar Deutsche und Amerikaner, obwohl es Spiele wie »Die Siedler 3« dort schwerer haben dürften.

PC PLAYER: Woran liegt das?

DAVID: Die Amerikaner lassen sich leicht von der Benutzerführung abschrecken. Wenn ein Spiel nicht auf Anhieb und intuitiv zu erlernen ist, nehmen sie es nicht an. Zudem legen Amerikaner viel Wert auf Realismus und eine hervorragende Präsentation. Mit Cartoon-Grafiken haben sie offenbar Probleme.

PC PLAYER: Wie kam es eigentlich zum Zusammenschluß von Impressions mit Sierra?

DAVID: Nachdem wir unsere ersten kleinen Erfolge hatten, traten etliche amerikanische Firmen an uns heran und wollten Produkte lizenzieren. Wir eröffneten 1992 ein Büro in Boston, um den Markt abzudecken. Durch die Verkäufe in den Staaten hatten wir mehr Geld für die Entwicklung neuer Produkte. Das Resultat waren Spiele wie Caesar. Dadurch wurde Sierra auf uns aufmerksam, und da diese Firma sowieso im Segment der Strategiespiele expandieren wollte, kam es zu ersten Gesprächen. Wir wiederum waren als kleiner Entwickler den Händlern ausgeliefert und erhofften uns eine bessere Position an der Seite eines so großen Softwarehauses.

PC PLAYER: Wie beeinflußt denn Sierra die Spielentwicklung?

DAVID: Es gibt keinen direkten Einfluß auf die Spiele, aber sehr starke indirekte Auswirkungen. Durch das

Simon Bradbury (links) und Firmengründer David Lester sprechen über die Vergangenheit und Zukunft von Impressions.

Kapital von Sierra haben wir nun einen längeren Atem, um ein Projekt durchzuführen. Dies ist eine wichtige Voraussetzung für Qualität. Und da wir mehr Vertrauen in die Vertriebskanäle von Sierra haben, fällt es leichter, mehr Geld zu investieren, beispielsweise in Caesar 3.

PC PLAYER: Warum ein neues Caesar? War der Erfolg der Vorgänger ausschlaggebend, oder gab es noch so viele Ideen, die Ihr vorher nicht unterbringen konntet?

SIMON: Wenn man auf ein veröffentlichtes Produkt zurückblickt, fällt aus der Distanz heraus oft vieles auf, was noch verbessert werden kann. So wird bei Caesar 3 die Wirtschaft eine größere Rolle spielen.

DAVID: Zudem fällt es leichter, einen Nachfolger zu einem erfolgreichen Produkt zu vermarkten, weil dieses schon eingeführt ist. Unmittelbar nachdem Caesar 2 in den Händlerregalen stand, ermutigte mich Sierra, an einem Nachfolger zu arbeiten. Ich blockte dies jedoch zunächst ab, da ich erst aus der Distanz erkennen wollte, was bei einem neuen Caesar zu verbessern wäre.

PC PLAYER: Wie entstand denn eigentlich die Idee für das erste Caesar?

DAVID: Eine Kombination von Spielen, die wir damals spielten, führte sozusagen zu einem der berühmten Einfälle in der Badewanne: »SimCity« war damals seit einigen Jahren erhältlich, aber auch »Castles« gefiel mir sehr gut. Ebenso mochte ich ein Amiga-Spiel namens »Defender of the Crown«. Alle hatten jedoch ihre Schwächen. So mangelt es bei SimCity an neuen Herausforderungen, wenn man erst einmal die richtige Balance beim Städtebau beherrscht.

SIMON: Allein dadurch, daß eine römische Stadt mit Mauern geschützt und gegen Barbaren verteidigt werden kann, kommen neue Elemente hinzu.

PC PLAYER: Hofft Ihr, daß die Caesar-2-Fans auch zum Nachfolger greifen werden?



Impressions residiert im ersten Stock dieses Londoner Bürogebäudes.

DAVID: Caesar 3 wird sicherlich noch mehr Menschen ansprechen, zumal der Einstieg leichter fällt. Normalerweise ist es sehr schwer, sowohl den Geschmack des Hardcore-Zockers als auch des Gelegenheitsspielers zu treffen. Aber ich bin optimistisch, daß wir eine gute Mischung gefunden haben.

PC PLAYER: Und wie sieht die aus?

DAVID: Es ist eine Kombination aus spielerischer Tiefe mit einfacher Bedienung. Hinzu kommen spielerische Elemente wie die Politik, mit der man sich besonders in den letzten Missionen intensiver beschäftigen kann.

SIMON: Die Spieler haben jedoch die Wahl, ob sie solche Herausforderungen wollen oder sich eher auf den Bau neuer Städte beschränken. Sie werden also nicht genötigt, sich gleich zu Beginn mit zu vielen Dingen zu beschäftigen. Ähnlich verhält es sich mit den Kämpfen: Dem einen Spieler wird es genügen, dicke Mauern zu errichten, während der andere Spieler lieber Truppen aufstellt, um die Stadt zu verteidigen. Der Schwerpunkt liegt generell jedoch nicht auf den Kampfelementen.

PC PLAYER: Könnt Ihr Euch nach drei Spielen, die in der römischen Zivilisation angesiedelt sind, noch ein weiteres Projekt über diese Epoche vorstellen?

DAVID: Sicherlich nicht, aber es gibt ja noch etliche andere Zivilisationen, die mit Spielen bedacht werden könnten. Aber das Resultat sollte schon ganz anders aussehen. Schließlich wollen wir von nun an nur noch tolle Programme veröffentlichen und auf mittelmäßige Titel verzichten, um uns einen guten Ruf aufzubauen. Blizzard hat das schon recht gut vorgemacht, wobei sie den Vorteil hatten, nicht mit dieser Erblast wie Impressions geschlagen gewesen zu sein.

> **„‘Caesar’ war einer der berühmten Einfälle in der Badewanne.“**

PC PLAYER: Und wie geht es nach Caesar 3 weiter?

DAVID: Wir haben da einiges in der Hinterhand. Zwei Projekte werden bei Impressions in Boston entwickelt und basieren auf vorhandenen Produkten. In London arbeiten wir beispielsweise am nächsten »DSF Fußball-Manager«. Zudem ist »Lords of the Realm 3« in Planung, und in Verbindung mit Caesar 3 soll etwas erscheinen, über das ich noch nichts Näheres verraten möchte. (tw)

10 Jahre Impressions

1988 David Lester gründet Impressions als Hobby neben seinem Buchhalterjob; erster Titel: »Kenny Daglish Soccer«.

1992 »Caesar« erscheint und ähnelt einem in die Antike verlegten SimCity; außerdem wird eine Niederlassung in Boston eingerichtet.

1993 »Cohort 2« geht als eines der schlechtesten Strategiespiele aller Zeiten in die Annalen ein.



Cohort 2, 1993

1994 Die mittelmäßige Wirtschaftssimulation »Rüsselsheim« (Originaltitel: »Detroit«) wird veröffentlicht; mit dem ansehnlicheren »Lords of the Realm« zeigt Impressions hingegen, welches Potential vorhanden ist.

1995 Mit »Caesar 2« liefert man das bis dahin beste Produkt in der Firmengeschichte ab; seit diesem Jahr gehört Impressions zum Sierra-Imperium.

1996 »Robert E. Lee Civil War General« wird als gelungenes Strategiespiel anerkannt.



Caesar 2, 1995

1997 Der »DSF Fußball-Manager« hat deutliche Schwächen, erreicht aber ansehnliche Verkaufszahlen; sehr viel positiver wird »Lords of the Realm 2« beurteilt.

1998 »Lords of Magic« entpuppt sich als gehaltvolle Variation der »Lords of the Realm«-Reihe; Caesar 3 wird für den Herbst angekündigt.



Lords of Magic, 1998

KURZ NOTIERT

➔ Weiter Blick in die Zukunft: Die Grafikansicht von Fallout 3 soll sich laut Produzent Fergus Urquhart von einer isometrischen in eine komplett dreidimensionale Perspektive ändern. Wahrscheinlich wird die »Stonekeep 2«-Engine benutzt.

➔ Revolution Software (»Baphomets Fluch«) arbeitet momentan an dem Adventure Blackout. Vermutlich trennt sich das Softwarehaus vom Publisher Virgin.

➔ 3DO Studios bastelt gerade an einer Fortsetzung von Army Men.

➔ Microprose gab bekannt, daß die Entwicklung von »Guardians: Agents of Justice« eingestellt wurde.

➔ Turok 2 wird durch die RTME-Engine Mehrspieler-Modi im Netzwerk und im Internet unterstützt.

➔ Alle im Herbst herauskommenden Spiele von Red Storm Entertainment werden in Europa nun von Take 2 Interactive vertrieben.

➔ Angeblich hat Anna Nicole Smith das Rennen mit Elizabeth Hurley (»Austin Powers«) um die Hauptrolle im Tomb-Raider-Film gewonnen.

➔ Gerüchteweise arbeitet Looking Glass neben »Thief« an System Shock 2, dem Nachfolger des legendären Action-Adventures von Origin.

➔ Noch mehr Gerüchte: Angeblich plant LucasArts bereits jetzt zwei Spiele zu den neuen »Star Wars«-Filmen. Zum einen ein Rennspiel mit Gleitern auf Tatooine, über das andere ist noch nichts bekannt – außer, daß es im Action-Genre angesiedelt sein soll. Sehen Sie auch unseren LucasArts-Bericht auf Seite 24. (mash)

HANDEL UND WANDEL



Es kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt: Die Karte am linken Rand zeigt, daß es für die Blauen nicht gut steht. (Knights and Merchants)

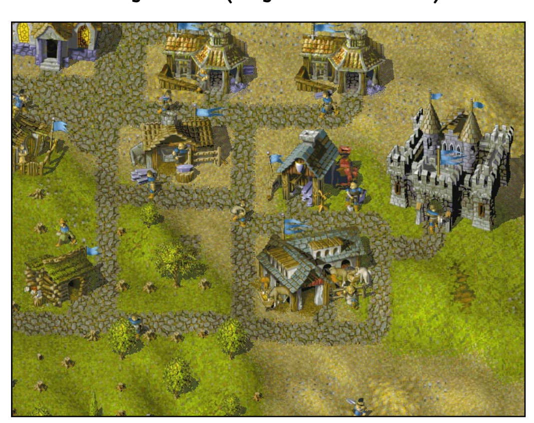
In bester »Siedler«-Tradition präsentiert sich das Strategiespiel **Knights and Merchants** aus dem Hause Topware Interactive. Um einem entmachteten König wieder zu seiner rechtmäßigen Position zu verhelfen, kontrollieren Sie die wirtschaftlichen und militärischen Geschicke eines Phantasiereiches im 13. Jahrhundert. Das Hauptaugenmerk liegt auf der ökonomischen Seite. Sehr wichtig dabei ist das Straßennetz, damit etwa die Bergwerke mit den Verhüttungswerken und diese mit Werkstätten verbunden werden. Da man alle Waren mit ihrem kompletten Produktionszyklus simuliert, dreht sich ein Großteil des Spiels darum, die daraus entstehenden Probleme zu meistern. Um beispielsweise einen Soldaten mit einer Lanze auszurüsten, sind Gold, Eisen und Holz nötig.

Natürlich müssen Sie auch Kämpfe bestehen, falls einige Ihrer Nachbarn beschließen, zu einem kleinen Besuch vorbeizuschauen. Mit Infanterie, Kavallerie, Lang- und Fernwaffen halten Sie sich die gegnerischen Soldaten vom Leib, während Sie selbst die optimale Taktik austüfteln. Selbstverständlich dürfen die Konkurrenten auch menschlicher Natur sein. Momentan sind mindestens zehn spezielle Multiplayer-Karten geplant, möglicherweise werden es mehr. Für die optische Gestaltung konnte Topware den Künstler Larry Elmore gewinnen, der auch schon die »Advanced Dungeons & Dragons«-Papierrollenspiel-Reihe von TSR illustriert hat. Das Spiel selbst präsentiert sich in der von der Konkurrenz gewohnten isometrischen Ansicht in der Auflösung von 800 mal 600 Pixeln. (mash)


Auf offener Fläche läßt es sich einfacher taktieren: Infanterie nach vorn, Bogenschützen nach hinten. (Knights and Merchants)

KNIGHTS AND MERCHANTS – FACTS

- ▶ Hersteller: Topware Interactive
- ▶ Genre: Strategie
- ▶ Termin: August '98


Raffe, schaffe, Häusle baue – ein Spiel nach schwäbischer Hausmacherart mit viel Herumgewusel. (Knights and Merchants)

KLINGENPUTZER

3D-Action-Adventures werden zur Zeit bevorzugt programmiert. Ein weiterer Vertreter dieser beliebten Gattung ist **Blade**. Sie haben hier die Wahl zwischen vier Charakteren: Zwerg, Amazone, Ritter oder Barbar werden durch eine üppig ausgestattete Phantasiewelt bewegt, die natürlich alles andere als friedlich ist. Bis zu 50 verschiedene Gegnertypen (als Höhepunkt ein imposanter Drache) warten schon auf Sie. Bestätigen sich die ersten Eindrücke, erwartet uns ein vielversprechendes Programm mit schöner 3Dfx-Grafik. **(uh)**



Dieser massive Stein sieht noch stärker aus als unser Barbar. (Blade)

BLADE – FACTS	
▶ Hersteller:	Gramlin
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	November 98

Verbesserter Virus

Das programmierende Urgestein David Braban (»Elite«) sitzt noch lange nicht im Altersheim, sondern brütet mit einem zehnköpfigen Team über einer Fortsetzung seines früheren Erfolgstitels »Virus«: **V 2000**. Alien-Insekten erobern unseren schönen Planeten und müssen von Ihnen in Ihrem schicken Kampfgleiter zurückgedrängt werden. Dieser Gleiter ist das perfekte Universalfahrzeug: Er kann fliegen, wie ein Luftkissenboot über die Erde und Wasser schweben und – entsprechend beschwert – sogar tauchen. Neben den 3D-Schlachten gegen riesige Spinnen, Würmer oder Wespen werden zahlreiche taktische Elemente eingebaut. Sie müssen Erdbewohner aus den Klauen der Monster befreien, neue Waffen für Ihren Gleiter entwickeln und herausfinden, woher die Insekten kommen. **(uh)**



Killerwespen greifen an. Kann die bildhübsche Windmühle vor der Zerstörung bewahrt werden? (V 2000)

V 2000 – FACTS	
▶ Hersteller:	Grolier/Ubi Soft
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	Oktober '98

Ein schwieriges Geschäft



Der winzige Ashgan bringt den riesigen Drachen ganz hübsch in Rage. (Ashgan)

Ashgan ist nicht unbedingt zu beneiden; als professioneller Drachentöter hat er einen der gefährlichsten Jobs, die man sich denken kann. Aber nicht Profitgier hat ihn zu diesem riskanten Geschäft getrieben, sondern die Sorge um die Seinen. Seit vielen Jahren schon gebiert der große, schwarze Drache Agbak zahlreiche Nachkommen. Nun ist die Brut herangewachsen und bedroht Ashgans Heimatland. Wenn unser Held nicht gerade kämpft, durchstöbert er die umfangreiche 3D-Welt und versucht, Verbündete und Heiltränke zu finden. **(uh)**

ASHGAN – FACTS	
▶ Hersteller:	Ubi Soft
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	September '98

TIERISCHE SAUSE

Ein Rennspiel ganz eigener Art ist **Scars**, wo Sie sich in kunterbunten Welten mit den verrücktesten Gegnern herumschlagen müssen. Jedes Fahrzeug basiert auf einer bestimmten Tierart und versucht, dessen Eigenschaften zu imitieren. Der Hai ist besonders rasant, das Mammut äußerst stabil, der Mantis besitzt lange, gefährliche Greifarme. Außerdem liegen allerlei Waffen herum, und springen kann man mit den erstaunlichen Gefährten auch noch. **(uh)**

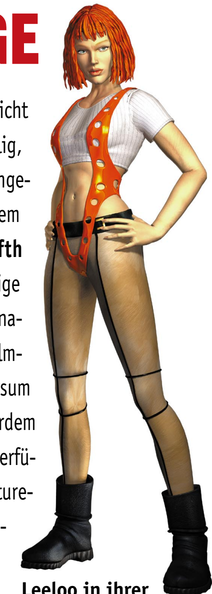
SCARS – FACTS	
▶ Hersteller:	Ubi Soft
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Oktober '98



Das Rhinozeros stürmt vor, alle Gegner rücken besser ein Stück zur Seite. (Scars)

PREISFRAGE

Wissen Sie noch, wer Leeloo ist? Nicht mehr? Da ist aber eine Rüge fällig, schließlich ist Leeloo niemand Geringeres als die »perfekte Frau« aus dem letztjährigen Kinoknüller **The fifth Element**. Sie dürfen die schnuckelige Rothaarige auf jeden Fall im gleichnamigen Computerspiel durch die Filmumgebung steuern und das Universum retten. Prüderen Naturen steht außerdem noch Korben alias Bruce Willis zur Verfügung. In gewohnter Action-Adventure-Manier werden die beiden Protagonisten durch 15 Level stromern, die Schergen des abgrundtief Bösen bekämpfen und ihre kämpferischen Fähigkeiten verbessern. **(uh)**

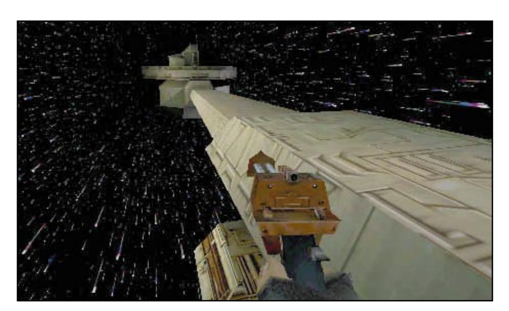


Leeloo in ihrer üblichen Arbeitskleidung. (The fifth Element)

THE FIFTH ELEMENT – FACTS	
▶ Hersteller:	Ubi Soft
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	September '98

Unter Klingonen

Nach einem mißglückten Attentat auf den klingonischen Kanzler Gowron müssen Sie in den über 20 Missionen von **Klingon Honor Guard** herausfinden, wer hinter der feigen Tat steckt. Ihr Weg führt Sie dabei von Schiffen über Städte bis hin zu Raumstationen. Rund 20 Sorten Gegner machen Ihnen das klingonische Leben schwer, dazu gehören beispielsweise Andorianer oder Kampfdroiden. Besonderen Wert legen die Designer auf die Künstliche Intelligenz, die es den Feinden erlaubt, in Deckung zu gehen oder Verstärkung zu rufen. Leser, die einen Internetzugang und das Spiel »Unreal« besitzen, können schon mal einen Vorgeschmack auf die Waffen erhaschen: eine Knarre steht nämlich auf der Microprose-Seite www.microprose.com zum Download bereit. **(mash)**



Zuweilen geht es auch hinaus auf die Außenhülle eines Raumschiffs wie diesem klingonischen D7-Schlachtkreuzer. (Klingon Honor Guard)

KLINGON HONOR GUARD – FACTS

- **Hersteller:** Microprose
- **Genre:** Action
- **Termin:** 3. Quartal '98

Dies & Das

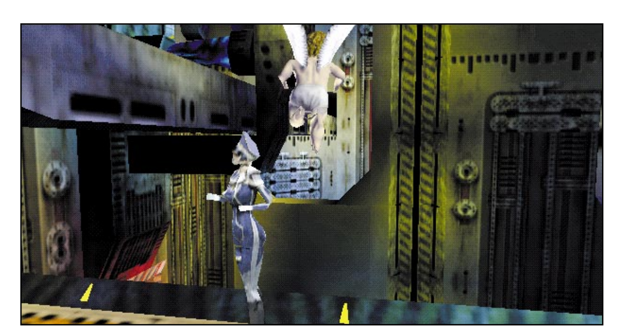
➔ **Space Quest 7** ist möglicherweise doch noch nicht vom Tisch. Eine Unterschriftensammlung mit 2000 Signaturen macht zumindest Hoffnung, daß Anfang 1999 die Arbeit an diesem Titel fortgesetzt werden könnte.

➔ In den Geschäften steht nun für 100 Mark die komplett lokalisierte Version von **Spec Ops** aus dem Hause Take 2.

➔ Auch der Nachfolger zu »Abe's Oddyssey« mit Namen **Munch's Oddyssey** wird die »Unreal«-Grafik-Engine von Epic Megagames benutzen.

➔ Die deutsche Version von »Tex Murphy: Overseer« ist bugverseucht. Die fünfte CD wird z.B. nicht erkannt. Verzweifelte Detektive schicken daher ihr Spiel an Seru Distributions GmbH, Tex-Murphy-Umtausch, z.Hd. Thomas Böttcher, Oderstr. 69 in 24539 Neumünster. Sie erhalten postwendend eine funktionsfähige Version. (mash)

Interplay-Nachschlag



Ihr guter Geist in allen 3D-Welten: der niedliche Engel. (Messiah)

In seiner nächsten PC-Inkarnation kann sich **Earthworm Jim 3D** frei bewegen, soll heißen, alle 32 Level in den sechs Spielwelten sind komplett dreidimensional. Nachdem das Würmchen einen Schlag auf den Schädel bekommen hat, muß Jim in seinem Hirn den zerebralen Kortex reparieren, um wieder klar im Kopf zu werden. Die Entwickler kombinierten Voxel-Grafiken mit Polygonen und 3D-Beschleunigern, um maximale Geschwindigkeit bei hübscher Optik zu erreichen. 13 Waffen stehen dem Gliedertier zur Verfügung, darunter ein Stinkbombenwerfer und eine Schnellfeuerkanone.

Branchenwunderkind Dave Perry bastelt währenddessen in seiner Firma Shiny Entertainment brav weiter an **Messiah**, dessen Grafik-Engine Interplay schon für Sportspiele lizenziert hat. Diese skaliert je nach Entfernung Charaktere von 80 bis hin zu 7000 Polygonen und paßt sich somit der Rechnergeschwindigkeit an. Für hervorragende Animationen sorgt der Aufbau der Personen, die zunächst ein Skelett bekommen, das dann mit Muskeln versehen wird. Als Engel-Baby fliegen Sie in dem Actiontitel durch die Gegend und übernehmen andere Personen, um den klassischen Kampf Gut gegen Böse zu führen. Trotz des altertümlichen Hintergrundes werden jede Menge moderne Waffen eingesetzt, so etwa Maschinengewehre. **(mash)**

INTERPLAY – FACTS

- **Name:** Earthworm 3D
- **Genre:** Geschicklichkeit
- **Termin:** September '98

- **Name:** Messiah
- **Genre:** Action
- **Termin:** 4. Quartal '98

Mit Microsoft in die Vierziger



Dank der Kompatibilität zum »Flight Simulator 98« können Sie auch mit einer bewaffneten Boeing 737 den Luftraum unsicher machen. (MS Combat Flight Simulator)

In insgesamt rund 70 Missionen dürfen Sie beim **Microsoft Combat Flight Simulator** (auch) Ihr kämpferisches Können unter Beweis stellen. Zwei lineare Feldzüge stehen zur Wahl: die Luftschlachten über England und über Europa im späteren Verlauf des Krieges. Dank Direct3D sind bei entsprechenden Beschleunigerkarten, etwa mit Voodoo 2-Chipsatz, Auflösungen bis 1024 mal 768 Pixeln möglich. Aufgrund der Kompatibilität zum »Flight Simulator« importieren Sie Flugzeuge aus diesem Programm, denen Sie dann ein Schadensmodell zuweisen. Die Flugeigenschaften bleiben jedoch gleich – eine Boeing 737 wäre somit zwar von der Geschwindigkeit her überlegen, hätte aber im Dogfight wohl nur geringe Chancen. So lassen sich von Drittherstellern recht einfach Zusatz-CDs produzieren. Das komplette Terrain zwischen Berlin und London wird authentisch nachgebildet, inklusive der Flüsse, Berge und großen Städte. Bevor Sie mit den acht verschiedenen Fliegern dort herumfliegen können, müssen Sie allerdings noch bis zum Winter warten. **(mash)**

MS COMBAT FLIGHT SIMULATOR – FACTS

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** 4. Quartal '98

Schießeisen & schnelle Gleiter



Schöne Lichteffekte dank Beschleunigerkarten-Unterstützung. (Outrage)

Können Sie sich noch an Bullfrogs »HI-Octane« erinnern? Dort flog man mit bewaffneten Gleitern um die Wette. Bei **Outrage** tun Sie nun genau dasselbe: Mit den auf den zwölf Strecken herumliegenden Power-ups rüsten Sie Ihren Gleiter auf, Sie können aber auch die Piste verlassen und in der Gegend herumschweben, um Abkürzungen zu suchen. Die Lichteffekte sollen durch Tag-und-Nacht-Rennen besonders gut zur Geltung kommen, Schäden an den Fahrzeugen werden exakt dargestellt. An Waffen steht vom einfachen Maschinengewehr bis hin zum Raketenwerfer alles zur Verfügung. Außerdem wollen die Programmierer Partikel- und Nebeldarstellung sowie ein akkurates physikalisches Modell einbauen, damit sich beispielsweise schwerere Vehikel auch behäbiger verhalten. **(mash)**

OUTRAGE – FACTS

- ▶ **Hersteller:** NMS Software
- ▶ **Genre:** Rennspiel
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '98

Habe noch lange nicht fertig



Die Stadien bestehen jeweils aus über tausend Polygonen. (Actua Soccer 3)

Über 450 Fußballteams mit insgesamt 10 000 Spielern bietet **Actua Soccer 3**, das Sie in rund 30 Stadien in aller Welt kicken läßt. Die authentischen Spielernamen können Sie nach Lust, Laune und aktuellen Transfer-Entwicklungen editieren. Realistische Wetterbedingungen wie Regen und Schnee erschweren die Ballarbeit, für die passende Optik sorgen rund 500 Polygone pro Sportler. Deren KI wurde ebenfalls verbessert, trotzdem soll auch der dritte Teil der Serientradition folgend wieder ein Action-Fußballspiel werden. **(mash)**

ACTUA SOCCER 3 – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Gremlin
- ▶ **Genre:** Sportspiel
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '98

Aktuell

Ein Unglück kommt selten allein ...

Die Welt ist böse. Die Welt geht bald unter. Die Designer von **Tellurian Defence** zeigen in ihrem neuen Projekt, daß das Ende der Erde nahe ist. Im 21. Jahrhundert erholt sich die Menschheit gerade von Umweltkatastrophen und Springfluten, als außerirdische Invasoren einfallen. In rund 30 Missionen, die jeweils ein Gebiet von 16 000 Quadratkilometern umfassen, müssen Sie nun die Aliens in ihre Schranken weisen. Mit kleinen, wendigen Jägern stellen Sie sich den Übelwichten, müssen jedoch zudem Ressourcenmanagement betreiben, um erfolgreich zu sein. Auch Gentechnik und Waffenfabriken wollen kontrolliert werden, genau wie Ihre Flügelleute. An der Story arbeitet übrigens Morgan Grendel mit, der sich etwa schon als Skript-Autor für »Star Trek: The Next Generation« einen Namen machte. **(mash)**



Strategie kombiniert mit 3D-Action: Tellurian Defence.

TELLURIAN DEFENCE – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Psygnosis
- ▶ **Genre:** Action-Strategie
- ▶ **Termin:** September '98

Russische Rollenspiele

Das russische Programmierteam Nival Entertainment legt mit **Rage of Mages** ein Rollenspiel vor, das dem gerade wieder Auftrieb erlangenden Genre neue Impulse geben könnte. Der in Rußland bereits unter dem Namen »Allods: Sealed Mystery« veröffentlichte Titel bietet über 30 Missionen, die mit 16-Bit-Farbtiefe und dreidimensionalem Terrain glänzen. Mehr als 300 Waffen stehen bereit, damit Sie sich gegen die rund 50 Gegnerarten zur Wehr setzen können. Bis zu 16 Spieler dürfen im lokalen Netzwerk teilnehmen, über eine Internet-Option ist (noch) nichts bekannt. **(mash)**

RAGE OF MAGES – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Monolith/CDV
- ▶ **Genre:** Rollenspiel
- ▶ **Termin:** Oktober '98



Die Lichteffekte werden hier in Echtzeit berechnet und verschönern die Hi-Color-Grafiken. (Rage of Mages)

BOMBER ÜBER EUROPA



Diese Focke Wulf Fw-190 macht gerade Kleinholz aus dem vorausfliegenden B-17-Bomber. (European Air War)

Die im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Flugsimulation **European Air War** nähert sich langsam der Vollendung. Nicht weniger als 20 Jagdmaschinen fliegen Sie in dem langerwarteten Nachfolger zu »1942: Pacific Air War«. Als Amerikaner, Brite oder Deutscher versuchen Sie, die in großen Wellen auftretenden Bomber entweder zu beschützen oder abzufangen. Die Kampagnen-Missionen enthalten zwar immer bestimmte Standard-Elemente, werden ansonsten aber dynamisch gestaltet.
Ob das Terrain optisch wirklich »fortgeschrittener als alle anderen in Entwicklung befindlichen Programme« ist, wie Microprose behauptet, muß sich noch herausstellen.

(mash)

EUROPEAN AIR WAR – FACTS

- **Hersteller:** Microprose
- **Genre:** Simulation
- **Termin:** 3. Quartal '98

PC Player auf der

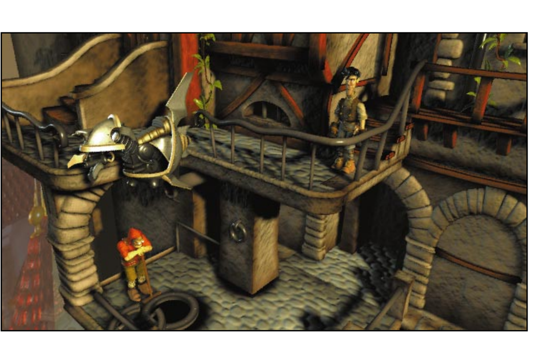


Zum zweiten Male öffnet die CeBit Home in Hannover vom 26. bis zum 30. September ihre Pforten. Fünf Tage lang können Sie sich über Neuheiten bei PC-Spielen und Unterhaltungselektronik informieren und aktuelle Trends aufspüren. In Halle 3 finden Sie am Stand E 15 die WEKA-Verlagsgruppe, wo Sie zu den folgenden Terminen PC-Player-Redakteure antreffen werden:

Roland Austinat:
26.8. bis 28.8. (mittags)
Philipp Schneider:
26.8. bis 28.8. (mittags)
Udo Hoffmann:
28.8. (mittags) bis 30.8.
Thomas Werner:
28.8. (mittags) bis 30.8.



Held zu vermieten



Hier ist Held Rodrigo zuhause: die Insel Tol Andar. (Rent-A-Hero)

Rodrigo, der Hauptdarsteller im Adventure **Rent-A-Hero** des österreichischen Programmierteams Neo, ist ein ganz normaler Held wie du und ich. Der entscheidende Karriereschub hat sich bei dem Bewohner der Insel Tol Andar bisher noch nicht eingestellt, denn er hat ja bis jetzt immer nur Prinzessinnen gerettet, wie andere Helden auch. Doch was hat es mit der zunehmenden Aktivität der örtlichen Piraten auf sich? Ein Fall für Rodrigo ...
In über 100 Örtlichkeiten können Sie Ihr Rätselgeschick auf die Probe stellen, rund drei Dutzend Charaktere laden zu Gesprächen ein. Die grafische Darstellung ist dreidimensional und die SVGA-Auflösung erfolgt mit Hi- oder True-Color-Farbtiefe. Für die passend bombastische musikalische Untermalung sorgen die Wiener Philharmoniker.

(mash)

RENT-A-HERO – FACTS

- **Hersteller:** Neo Software/Magic Bytes
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** September '98

Der angefahrene Installateur



Subjektiv gegrantelte Polemik pur; frisch gezapft aus der Tastatur des Chefredakteurs.

Softie-Upgrade

Neulich, in meinem Privathaushalt: Alle Vorbereitungen für den Ernstfall sind getroffen, die erste Installation der deutschen Endversion von Windows 98 kann beginnen. Erfahrene Microsoft-Skeptiker sichern zuvor sämtliche Daten, mieten Notstromaggregate an, erhöhen die Brandschutz-Versicherungsprämien und updaten ihr Testament. Einige Kanister Trinkwasser und Baldrianpastillen durften nicht fehlen, die Standleitung zur Telefonseelsorge ist gelegt – alles klar zum finalen SETUP.

Eine gute halbe Stunde später war die »lange Nacht« auch schon beendet. Rundum enttäuschte Gesichter: nicht der kleinste Absturz, kein Datenverlust, nirgendwo Nahkämpfe mit unerkannter Hardware. Microsoft läßt echt nach. Früher waren Betriebssystem-Upgrades noch eine Mischung aus Camel-Trophy und Bungee-Jumping: aller Vernunft trotzend dem System-Tod ins Auge blicken und den Adrenalinstoß genießen. Aber Windows 98 ist eher was für Softies. Der Upgrade ließ sich nicht nur zickenfrei installieren – er löste auch eine unter Win 95 stets schwelende Interrupt-Grenzstreitigkeit zwischen ISDN- und Soundkarte ungefragt in Wohlgefallen auf. Wie langweilig.

PS-Hirsch

Die Belegschaft von Davilex Software schreibt gerne Briefe an Redaktionen, welche ihre Dumpfbacken-Fahrsimulation »Autobahn-Raser« knausrig bewerteten. Angesichts einer Top-3-Plazierung in den deutschen Verkaufscharts fühlen sich die Programmierer bestätigt: Wird ein zuvor verrissenes Produkt oft genug verkauft, haben die Tester wohl alles falsch gemacht.



Straft der Verkaufserfolg von »Autobahn-Raser« die Kritiker Lügen?

Mit der gleichen Logik könnte man freilich die Literaturrezensenten der FAZ dazu nötigen, das nächste Jerry-Cotton-Taschenbuch euphorisch zu preisen.

Natürlich ist auch Trash verkäuflich: Mit niedrigem Preis und cleverer Produktidee hat Autobahn-Raser erfolgreich das Marktsegment der Schlichtspieler erreicht, welche die CD-ROM-Laufwerkschublade bislang für einen Getränkehalter hielten. Jedem das seine, doch die qualitativen Ansprüche mancher Zeitschriften-Zielgruppen haben marginal höhere Evolutionsstufen erklommen. Als Tester müßte man schon etliche Promille zuviel im Blut haben, um dem grobschlächtigen Autobahn-Raser eine überdurchschnittliche Anzahl an Prozentpunkten zu gewähren.

Zu früh gelacht haben all diejenigen, welche sich über den US-Charterfolg spielerisch läppischer Jagdsimulationen wie »Deer Hunter« lustig machten. Wer ist jetzt depperter: Amis auf Hirschhatz oder die deutschen Autobahn-Raser? **(hl)**



Die PC Player Gruft

Es stand in PC Player 9/93 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

In den schwülen Sommertagen des Jahres 1993 waren wir noch nicht übersättigt vom Anschlag der stählernen Kugeln: Die ersten Vorboten eines aufziehenden Flipper-Wolkenbruchs ließen die PC-Spielergemeinde unruhig vibrieren wie einen angerempelten Bumper. Sierras »Take-a-Break Pinball« hatte zwar witzige Tischmotive wie Leisure Suit Larry auf Lager, aber eine unerreicht ruckelig-zähe Kugelanimation ruinierte die Spielmotivation. Da flipperte sich »Pinball Dreams« weitaus geschmeidiger, nervte aber mit einer der dämlichsten Kopierschutz-Ideen der Software-Geschichte. Nach drei Festplatten-Installationen gab die Diskette ihren Geist auf. Hersteller 21st Century erntete reichlich erboste »Fanpost«.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

NHL Hockey (88 von 100)
Betrayal at Krondor (83)
Tornado (82)
Lands of Lore (81)
Warlords 2 (73)

NHL Hockey

Digi-Dinos

Ist das wirklich schon fünf Jahre her, seit die Dinosaurier-Manie uns in ihrem Bann hielt? Im Vorfeld von Steven Spielbergs ebenso spannenden wie erfolgreichen Kinofilm »Jurassic Park« zeigte sich die Menschheit vorübergehend fasziniert von ausgestorbenen Urzeit-Reptilien in allen Variationen. Auch hastig zusammenprogrammierte Digitalkost wurde gerne genommen. Aus heutiger Sicht lachhaft: »Jurassic Art«, eine Art Mischung aus Clipart-Sammlung und rudimentärem Dino-Lexikon. **(hl)**

SPIELE-CHARTS

LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Starcraft**	Blizzard
NEU 2	(NEU)	**Commandos**	Eidos
3	(2)	**Anno 1602**	Sunflowers
4	(19)	**C&C 2: Alarmstufe Rot**	Westwood/Virgin
5	(13)	**Jedi Knight**	LucasArts
6	(5)	**Age of Empires**	Microsoft
7	(6)	**FIFA 98**	EA Sports
8	(10)	**Total Annihilation**	GT Interactive
NEU 9	(NEU)	**Frankreich 98**	EA Sports
10	(7)	**Grand Theft Auto**	BMG
11	(4)	**Indiziertes Spiel**	Activision
12	(15)	**Forsaken**	Acclaim
13	(9)	**Diablo**	Blizzard
NEU 14	(NEU)	**Unreal**	GT Interactive
15	(3)	**Curse of Monkey Island**	LucasArts
16	(18)	**Civilization 2**	Microprose
17	(8)	**Tomb Raider 2**	Eidos
18	(12)	**Wing Commander Prophecy**	Origin
19	(11)	**Battlezone**	Activision
20	(17)	**Fallout**	Interplay

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Juni 1998.

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
NEU 1	(NEU)	**Commandos**	Eidos
2	(1)	**Anno 1602**	Sunflowers
3	(2)	**Frankreich '98**	EA Sports
4	(3)	**Autobahn Raser**	Davilex
5	(5)	**Starcraft**	Blizzard
6	(6)	**Might & Magic 6**	New World
7	(7)	**Tomb Raider 2**	Eidos
NEU 8	(NEU)	**Emergency**	Topware
9	(8)	**Age of Empires**	Microsoft
10	(4)	**Forsaken**	Acclaim
11	(10)	**Flight Simulator '98**	Microsoft
12	(9)	**C&C 2: Das Kombinat**	Virgin
13	(11)	**Anstoss 2**	Ascaron
14	(16)	**Grand Theft Auto**	BMG
NEU 15	(NEU)	**Hexplore**	Infogrames
16	(13)	**F1 Racing Simulation**	UBI Soft
NEU 17	(NEU)	**Der Industriegigant – Gold Edition**	JoWood
18	(20)	**Die Siedler 2 – Gold Edition**	Blue Byte
19	(14)	**Die Versuchung – Tender Loving Care**	Aftermath
20	(15)	**You don't know Jack**	BMG

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–30. Juni 1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was in Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Starcraft**	Blizzard
2	(3)	**Unreal**	GT Interactive
3	(NEU)	**Final Fantasy 7**	Eidos
4	(4)	**Deer Hunter**	GT Interactive
5	(NEU)	**X-Files: The Game**	Fox Interactive
6	(NEU)	**MechCommander**	Microprose
7	(5)	**Myst**	Brøderbund
8	(2)	**Titanic**	Cyberflix
9	(7)	**Rocky Mountain Trophy Hunter**	GT Interactive
10	(–)	**Riven: The Sequel to Myst**	Brøderbund

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Juni/Juli 1998.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	**Unreal**	GT Interactive
2	(1)	**World Cup '98**	EA Sports
3	(NEU)	**Commandos**	Eidos
4	(6)	**Championship Manager 97/98**	Eidos
5	(3)	**Ultimate Soccer Manager 98**	Cendant Software
6	(NEU)	**Total Annihilation: Core Contingency**	GT Interactive
7	(2)	**Tomb Raider 2**	Eidos
8	(–)	**Flight Simulator '98**	Microsoft
9	(8)	**Indiziertes Spiel**	Activision
10	(9)	**Grand Theft Auto**	BMG

Quelle: CTW, Juni/Juli 1998

GEWINNER



Der Preis diesmal:
Forsaken von Acclaim

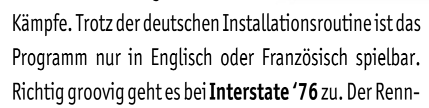
Gewinner:
Andreas Betzler, Korntal
Ludwig Holtz, Aurich
Björn Kottner, Wilmsdorf
Torsten Rostalski, Boizenburg
Vera Schmidt, Immendingen

Sparschwein

Viel Spielspaß für wenig Geld: Unser Überblick informiert über neue Software-Sammlungen und Wiederveröffentlichungen zum Spartarif.

Megapak 9

Alle paar Monate kommt Koch Media mit einer neuen Zusammenstellung guter bis sehr guter PC-Spiele heraus. Highlight von Megapak 9 ist **Civilization 2:** Das rundenbasierte Strategiespiel läßt Sie Ihren Stamm von der Steinzeit bis hin ins Raumfahrtzeitalter begleiten. Wahlweise dürfen die Lenker der Volksgeschicke auch in ein Szenario (wie beispielsweise den Zweiten Weltkrieg) eintreten. In jedem Fall haben Sie die Kontrolle über Forschung, Ressourcen-Management und Kämpfe. Trotz der deutschen Installationsroutine ist das Programm nur in Englisch oder Französisch spielbar. Richtig groovig geht es bei **Interstate '76** zu. Der Renn-action-Titel verfrachtet Sie in die Siebziger, wo Sie mit schwerbewaffneten Sportwagen gegen Antonio Malochio kämpfen. Dieser will die Kontrolle über die Ölreserven an sich reißen und ist außerdem für den Tod Ihrer Schwester Jade verantwortlich. Also schrauben Sie Maschinengewehre und Raketenwerfer an Ihr Fahrzeug und bereiten dem Spuk ein Ende. Der 3D-Beschleunigerkarten unterstützende Gold-Patch fehlt leider auf der CD. Die Folge: In der hohen Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten kommt sogar ein Pentium II ins Schwitzen.



Ähnlich ruppig fahren die Gegner im Rennspiel **Destruction Derby 2**, während Freunde ruhigerer Sportarten zu **Jack Nicklaus 5** greifen und dort den Golfschläger schwingen. Wer Sport eher aus der Kneipe an der Ecke kennt, ist beim Flipper **Pro Pinball – Timeshock** gut aufgehoben. PC-Abenteurer freuen sich auf das mit viel englischem Humor gewürzte Adventure **Discworld 2**, und bei **iF-22** steuern Sie einen F-22-Kampfjet durch die unfreundlichen Himmel Bosniens und der Ukraine. **(mash)**

Megapak 9 – Facts

- **Hersteller:** MegaMedia/Koch Media
- **Sprache:** Deutsch/Englisch
- **Circa-Preis:** 100 Mark
- **Hardware:** Pentium/90, 16 MByte RAM
- **Anleitung:** Befriedigend
- **Masse:** Sehr gut
- **Klasse:** Sehr gut

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
3D Ultra Pinball Pack	3D Ultra Pinball 1 und 2	Cendant Software	50 Mark	★★★
Caesar Gold Edition	Caesar 1 und 2	Cendant Software	50 Mark	★★★★
Ultimate Strategy Archives	Civilization, Conquest of the New World Deluxe, Dark Colony, Heroes of Might & Magic, Jagged Alliance, M.A.X., Railroad Tycoon	Interplay	100 Mark	★★★★★
USA Racing Power	NASCAR Racing 2, Indy Car Racing 2	Cendant Software	50 Mark	★★★★

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
7th Guest	Adventure	4/93	Virgin Interactive	15 Mark	★★★
Asse der Tiefe	Simulation	–	Cendant Software	60 Mark	★★★★★
Carmageddon (deutsch)	Action	9/97	GT Interactive	30 Mark	★★★★
Chessmaster 5000	Strategie	–	Mindscape	30 Mark	★★★★
Creature Shock	Action	1/95	Virgin Interactive	15 Mark	★★
Dark Earth	Action-Adventure	11/97	Microprose	30 Mark	★★★
Earthsiege 2	Simulation	6/96	Cendant Software	30 Mark	★★★
Ecstatica 2	Action-Adventure	4/97	Psygnosis	30 Mark	★★★★
F-16 Fighting Falcon	Simulation	8/97	Virgin Interactive	15 Mark	★★★★
Formel 1	Rennspiel	6/97	Psygnosis	30 Mark	★★★
Imperialismus	Strategie	10/97	Mindscape	30 Mark	★★★★
Joint Strike Fighter	Simulation	12/97	Eidos	40 Mark	★★★
Kyrandia 3	Adventure	12/94	Virgin Interactive	15 Mark	★★★★★
Lost Eden	Adventure	6/95	Virgin Interactive	15 Mark	★★
Monster Trucks	Rennspiel	9/97	Psygnosis	30 Mark	★★★
Panzer General 3D	Strategie	12/97	Mindscape	30 Mark	★★★★★
Phantasmagoria	Adventure	10/95	Cendant Software	30 Mark	★★
Shivers 2	Adventure	–	Cendant Software	30 Mark	★★★
Silent Hunter: Harvest of Souls	Simulation	5/96	Mindscape	30 Mark	★★★
Tex Murphy: Overseer	Adventure	5/98	Eidos	50 Mark	★★★★
Virtual Snooker	Sportspiel	6/96	Interplay	30 Mark	★★★★
WipEout 2097	Rennspiel	8/97	Psygnosis	30 Mark	★★★

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 28
Geburtsort: Essen
Lieblings-spielemusik: Master of Magic (C 64)

Endlich geschafft: Die deutschen Kicker sind nach mauem Spiel bei der WM ausgeschieden, die freien Abende dürfen wieder verplant werden. Außerdem wartet noch ein großer Zeitschriften- und Bücherberg vom E3-Trip auf seine Bewältigung, und die Freundin freut sich über meine Experimente mit importierten Pancake- und Muffin-Backmischungen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- X-Files: The Game
- Gex 3D: Enter the Gecko
- Sentinel Returns

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Natalie Merchant: Ophelia

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Jim Toombs: Seeing behind the Mask

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 37
Geburtsort: Singen
Lieblings-spielemusik: Curse of Monkey Island

Meine beruflich bedingten USA-Ausflüge haben auch ihr Gutes. Komme ich doch so in den vorzeitigen Genuß hohler Hollywood-Schinken wie Titanic, Godzilla oder Armageddon. Der cineastisch begeisterten Player-Redaktion zähle ich dann genüßlich sämtliche Mängel dieser aufgeblasenen Schmonzetten auf – ohne daß mir jemand widersprechen kann. Manchmal ist das Leben halt lebenswert!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- M.A.X. 2
- Commandos
- Might & Magic 6

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Smashing Pumkins: Adore

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Allan Cole: Zauberer der Düfte

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 30
Geburtsort: Essen
Lieblings-spielemusik: Mech-Warrior 2

Als ich bei PC Player anfing, stöhnte mir Roland sein Leid: »Was schreib ich nur in der Personality?« Das schien mir das geringste aller Probleme zu sein. Doch nach mehr als einem halben Jahr habe ich ganz ähnliche Schwierigkeiten. Claudia Schiffer hat die Redaktion nicht besucht, Arnold Schwarzenegger immer noch kein neues Computerspiel herausgebracht. Pech.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Fantasy 7
- Unreal
- viele Rennspiele

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Tanya Donelly: Lovesongs for Underdogs

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
»Tour de France '98«-Führer

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 33
Geburtsort: München
Lieblings-spielemusik: Diablo

Noch vor kurzem hat man mich teilweise wochenlang nicht bei Tageslicht gesehen. Doch ich entwickle mich immer mehr zum Naturburschen, der jede Schnecke auf den Wiesen des Münchner Umlands persönlich kennt. Mein Rat für alle PC-Wracks, die mehr Bewegung brauchen: Kauft Euch einen Hund, dann seht Ihr auch bald aus wie der Typ in der Chappi-Reklame.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Commandos
- Unreal
- MechCommander

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Sisters of Mercy: Floodland

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Die Fernbedienung vom Fernseher

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl
Alter: 33
Geburtsort: Frankfurt/M.
Lieblings-spielemusik: Thing on a Spring (C 64)

Die idyllische Autobahnausfahrt, welche zu unserem Poinger Verlagssitz führt, ist um eine Attraktion reicher: Die Neueröffnung eines riesigen Einrichtungshauses verführt zu Schrankwand-Impulskäufen in der Mittagspause. Schlimmer: Das gesamte Umland formiert sich zu frühabendlichen Möbelbeschaffungs-Trecks mit Rückstau-Risiken. Wohl dem, der antizyklisch fährt.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Fantasy 7
- Dune 2000
- Klax (Emulation)

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Toto: XX (1977 – 1997)

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
G. Schliewert: USA – Handbuch für Auswanderer

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 28
Geburtsort: Hagen/NRW
Lieblings spielemusik: Lost Eden

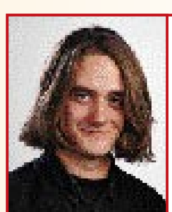
Bescheidenheit ist eine Zier: Seit meiner ersten (und wahrscheinlich einzigen) Flugstunde weiß ich die Vorzüge meines Kleinwagens zu schätzen. Gegenüber einer Cessna 152 ist das Auto wirklich geräumig und verschwenderisch ausgestattet. Und dazu muß ich keine Angst haben, 1400 Fuß tief zu fallen, wenn die Tür sich mal versehentlich öffnet ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Conflict: FreeSpace
- Unreal
- jede Menge .DLL Dateien

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Garbage: Version 2.0

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Barry Williams: Growing up Brady

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 21
Geburtsort: Homberg (Efze)
Lieblings-spielemusik: The Dig

Meinungsumfragen scheinen immer beliebter zu werden. Ob Hochschulen, Professoren, Waschmittel oder Zahncreme, jede noch so belanglose Banalität wird katalogisiert, rezensiert und in Tabellen gequetscht. Da ich schon immer meine eigene Statistik fälschen wollte, hier mein Aufruf: Schicken Sie Ihre Bewertung unseres Redakteur-Teams an: grim.reaper@t-online.de.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Unreal
- Final Fantasy 7
- Heart of Darkness

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Die Ärzte: 13

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Eyk: The Frankfurt Parliament

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 30
Geburtsort: Duisburg
Lieblings-spielemusik: Total Annihilation

Das gute Münchener Wetter überraschte mich derart, daß zwischendurch der T-Shirt-Notstand ausbrach. Nachdem dann jedoch etliche neue sommerliche Kleidungsstücke in meinem Schrank bereitlagen, fielen die Temperaturen rapide. Vielleicht sollte ich einen Regenschirm erwerben, dann scheint bestimmt bald wieder die Sonne.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Fantasy 7
- MechCommander
- Unreal

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Suzanne Vega: Nine Objects of Desire

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Stadtplan von München

start

Saubermänner

Manfred Duy

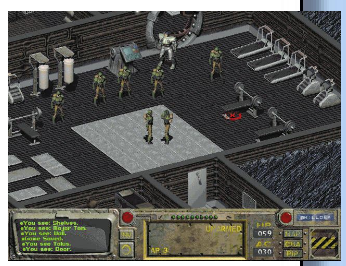
»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:**
  Unreal (GT Interactive)
  Test in PC Player 8/98
- **Action-Adventure:**
  Oddworld: Abe's Oddysee (GTI)
  Test in PC Player 1/98
- **Adventure:**
  Curse of Monkey Island (LucasArts)
  Test in PC Player 1/98
- **Rennspiel:**
  F1 Racing (UBI-Soft)
  Test in PC Player 1/98
- **Rollenspiel:**
  Final Fantasy 7 (Eidos)
  Test in PC Player 8/98
- **SF-Action-Simulation:**
  Battlezone (Activision)
  Test in PC Player 4/98
- **Simulation:**
  Comanche Gold (Novalogic)
  Test in PC Player 7/98
- **Sport:**
  Frankreich 98 (EA Sports)
  Test in PC Player 6/98
- **Strategie (Echtzeit):**
  Starcraft (Blizzard)
  Test in PC Player 6/98
- **Strategie (Taktik):**
  Commandos (Eidos)
  Test in PC Player 7/98
- **Strategie (Wirtschaft & Aufbau):**
  Anno 1602 (Sunflowers)
  Test in PC Player 5/98

Humor ist, wenn man trotzdem ablacht. Oder wie sonst ist es zu verstehen, daß der Staatsanwaltschaft kürzlich zwei verblüffende Indizierungsanträge ins Haus flatterten. Sowohl das Endzeit-Rollenspiel »Fallout« als auch die diebische Rennsimulation »Grand Theft Auto« gehören laut Antragssteller indiziert – und das, obwohl die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) beide Titel mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren versehen hatte. Dort erkannte man nämlich, daß zum Beispiel bei Grand Theft Auto »im Sinne des Schwarzen Humors sehr gezielt Tabus der Erwachsenen gebrochen« werden.





Gehören nach Meinung von RTL Nord aufgrund extremer Gewaltanwendung indiziert: Grand Theft Auto (oben) und Fallout (unten).

Dieser Indizierungsantrag ist ein bislang einmaliger Vorgang, denn zum ersten Mal soll damit eine Alterseinstufung der USK auf gerichtlichem Wege korrigiert werden. Dabei genießt die USK – die mittlerweile weit mehr als 3000 Spiele überprüft hat – nun wirklich nicht den Ruf, allzu großmütig über indizierungswürdige Verdachtsmomente hinwegzusehen. Aber das nur am Rande, denn das Verblüffendste an dieser Eulenspiegelei ist, daß es sich beim Antragssteller um – man höre und staune – den TV-Sender RTL Nord handelt.

Wer sich vor allem mit »Lederhosen«-Filmen, »Peep«-Shows und zotigen Nachmittags-Quasselrunden um die deutsche Fernsehkultur verdient gemacht hat, der sollte erst mal vor seiner eigenen Türe kehren. Denn so wirkt RTL in seiner neuen Rolle als selbsterwählter Hüter der öffentlichen Moral – milde ausgedrückt – ein wenig unglaubwürdig. Wenig Sachverstand verrieten des Senders Saubermänner zudem in ihrer Begründung, die sich vor allem auf »extreme Gewaltverherrlichungen« berief. Daß Fallout beispielsweise auch ohne jegliche Gewaltanwendung durchgespielt werden kann, ließ man gleich völlig unter den Tisch fallen.

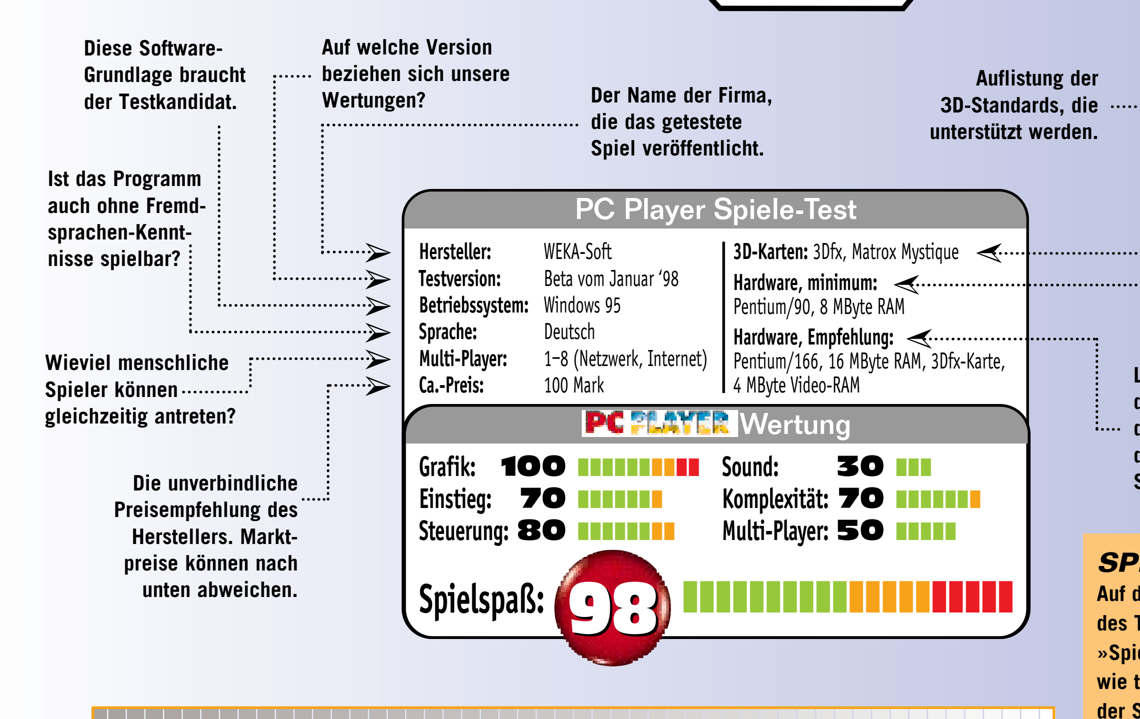
Ihr Manfred Duy



So werten wir



Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



Auflistung der 3D-Standards, die unterstützt werden.

Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS:
Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

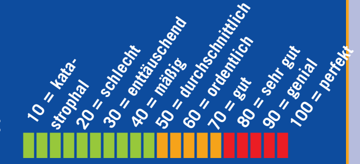
Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

GOLD PLAYER

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

M.A.X. 2



Der aktivierte Konstrukteur errichtet die großen Bauten, der rechts über ihm prangende Ingenieur ist für Türme, Straßen und Wasserplattformen zuständig.

Das Erfolgsrezept des strammen Max: Man verquirle die Bauoptionen eines Echtzeit-Strategiespiels mit den taktischen Gefechten eines rundenbasierten Genre-Vertreters – fertig ist die Kraftbrühe für den ganz großen strategischen Hunger.

Vor nicht allzu langer Zeit riskierte jeder Entwickler eines rundenbasierten Strategiespiels Haus und Hof, denn seit fast zwei Jahren dominieren die Echtzeit-Kollegen diese Spielegattung. Inzwischen ist die Euphorie zwar schon wieder am Abflauen, aber Interplay wollte nichts riskieren und verpaßte dem rundenweise organisierten »M.A.X. 2« (Mechanised Assault & Exploration) trotz seiner immensen Komplexität auch noch eine zusätzliche Echtzeit-Option. Am Spielablauf selbst hat sich freilich gegenüber dem Vorgänger nicht so schrecklich viel geändert. Einmal mehr stampfen Sie eine Basis mit militärischen Gebäuden aus dem Boden, um dort eine Armee zu produzieren, mit der Sie den Gegner von der Landkarte fegen: wahlweise als Kommandant einer von acht humanoiden oder der einzigen außerirdischen Rasse. All das geschieht auf gerenderten 3D-Landkarten, die als Wald- und Wiesen-, Vulkan-, Wasser-, Eis- oder Ödlandwelt daherkommen.

Armeen kosten

Ganz ähnlich wie bei den Echtzeit-Strategiespielen suchen Sie das vorläufig abgedunkelte Terrain erst mal nach Mineralfeldern ab. Darauf plazierte Minen sorgen für einen steten Zufluß von Rohstoffen, Generatoren dagegen liefern die nötige Energie. Mit diesen Ressourcen errichten Sie nach und nach Gebäude wie Fabriken, Werften, Silos und Forschungslabore. Geschützt wird die Basis von einer opulenten Auswahl an Verteidigungstürmen, Mauern, Straßen und Minenfeldern. In jeder Ihrer Fabriken läßt

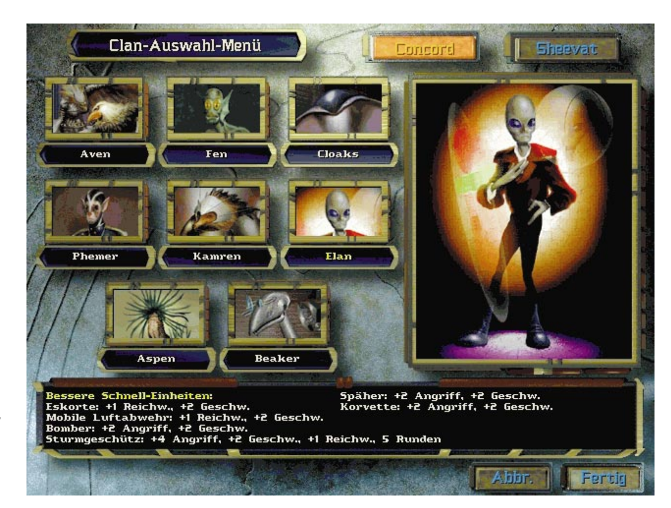
Missionen & Kampagnen



Mit dem komfortablen Editor erstellen Sie in Null Komma nichts eigene Aufgaben.

Wer die Wahlt hat, hat hier zu Anfang auch die Qual, denn M.A.X. 2 bietet eine reichhaltige Auswahl an Missionen. Es stehen insgesamt vier Kampagnen mit jeweils neun Szenarien zur Verfügung, die nacheinander abgearbeitet werden müssen. Dort kontrollieren Sie zunächst die Menschen und wechseln erst im vierten Feldzug zu den Sheevat. Bei Bedarf läßt sich die eine oder andere Aufgabe überspringen. Außerdem existieren zwei Dutzend einzeln anwählbare Aufträge, darunter einige Trainingsmissionen. Darüber hinaus stellen Sie sich anhand 30 vorgefertigter Karten eigene Missionen nach Vorgaben wie Materialvorkommen oder Gegnerstärke zusammen.

Die selben Karten müssen für den Mehrspielerbetrieb bei freier Allianzenbildung herhalten. Hier wie auch im Solomodus suchen sich Mensch und/oder Computer je eine der neun vorhandenen Rassen heraus. Wem das alles noch nicht genug ist, der schnappt sich die Karten und bastelt sich mit dem sehr benutzerfreundlichen Editor in Minutenschnelle individuelle Missionen zusammen.



Bei den Einzelaufgaben haben Sie ebenso wie im Mehrspielerbetrieb die Wahl zwischen neun Rassen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen.

1. Aktiver Infanterist
2. Befehlsicons für die aktive Einheit
3. Der grüne Pfeil bedeutet, daß diese Einheit noch gehen; der gelbe, daß sie noch schießen kann.
4. Aktivierbare Zusatzinformationen für die Karte und die Einheiten
5. Schieberegler zum Zoomen und Neigen der Hauptkarte
6. Übersichtskarte
7. Erforderliche/vorhandene Menge an Energie und Rohstoffen
8. Kampfwerte der aktiven Einheit
9. Überwachungssatellit
10. Umschaltung zwischen den acht aktiven Überwachungssatelliten
11. Erzmine, die 16 Rohstoffeinheiten pro Runde produziert
12. Der gelbe Ring steht für das Sichtfeld der aktiven Einheit
13. Das rote Feld markiert die Waffenreichweite der aktiven Einheit

sich eine beliebige Anzahl von Einheiten in Auftrag gegeben. Da die Herstellung einer einzigen Truppe durchaus zehn Züge dauern kann, ist eine vorausschauende Planung der Schlüssel zum Erfolg. Wenn der Gegner bereits angreift, ist es für Gegenmaßnahmen in aller Regel zu spät. Erschwerend kommt hinzu, daß der laufende Unterhalt vieler Einheiten und fast jedes Gebäudes eine bestimmte Menge an Ressourcen verschlingt; da die Rohstoffe stets arg knapp bemessen sind, bleibt nichts anderes übrig, als Prioritäten zu setzen. Ob Sie dabei vornehmlich Ihre Luftstreitmacht, Ihre Flotte oder Ihre Verteidigungsstellungen ausbauen, hängt vom aktuellen Szenario, aber auch von Ihren Vorlieben ab. Denn anders als bei vergleichbaren Strategiespielen herrscht hier absolute Waffengleichheit: So ist es durchaus möglich, die meisten Szenarien mit einer reinen Landstreitmacht, mit einer Luftflotte oder auch mit einer wilden Truppenmixtur zu gewinnen.

An Missionszielen herrscht hier kein Mangel. Einmal fangen Sie einen feindlichen Schiffskonvoi ab, dann wieder gilt es, eine bereits vorhandene Basis vor dem Ansturm mehrerer Gegner zu schützen, Sabotageaktionen auszuführen oder versprengte Einheiten durch die feindlichen Linien zu schleusen. Nicht in jeder Mission darf gebaut werden, zudem konzentrieren sich viele Aufgaben beispielsweise auf den Luft- oder den Seekrieg.



Da die Basis über keinerlei Flugabwehrgeschütze verfügt, ist sie den feindlichen Bomberströmen schutzlos ausgeliefert.

Einheiten-Allerlei

Sowohl die Menschen als auch die Sheevat gebieten über fast 50 artspezifische Truppengattungen. Die Erdlinge setzen auf die klassische Mischung aus Panzern, Flugzeugen, Soldaten und Schiffen. Zudem verfügen sie mit den Concord-Einheiten über (irrsinnig teure) Elitetruppen, deren Schlagkraft nach jedem Scharmützel zunimmt und die zudem über Selbstheilungskräfte verfügen. Die Sheevat haben noch weitaus phantasievollere, weil bio-mechanische Bodentruppen, die Blitze, Gaswolken und Lähmungsstrahlen verschießen können. Ihre Luft- und Wasserverbände entsprechen dagegen hinsichtlich der Kampfkraft im großen und ganzen den humanoiden Einheiten.



Menschen: Die Elitetruppen der Menschen sind die Concord-Einheiten; aufgrund der hohen Kosten können Sie sich in aller Regel kaum mehr als zehn davon leisten.



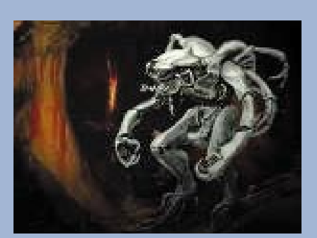
Menschen: Der Infiltrator schafft es als einziger, feindliche Gebäude zeitweise lahmzulegen und, mit zunehmender Erfahrung, sogar zu übernehmen. Er sieht auch getarnte Feinde.



Menschen: Die mobile Reparatureinheit sollte in keiner Landarmee fehlen, sie ist in der Lage, jede angeschlagene Bodentruppe binnen einer Runde zu reparieren.



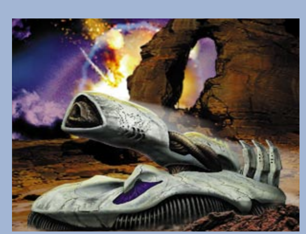
Menschen: Mobile Radarstationen eliminieren das größte Manko der Artillerie. Deren Waffen haben zwar eine große Reichweite, sie selber aber einen extrem kleinen Sichtkreis.



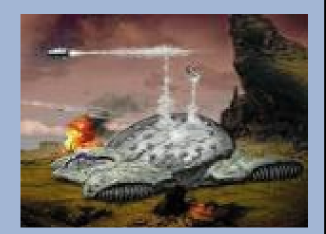
Sheevat: Der Psi-Spawn verfügt über eine Tarnfähigkeit. Verbündete Einheiten, die sich in unmittelbarer Nähe aufhalten, werden ebenfalls unsichtbar.



Sheevat: Der Inkubator legt Eier in verbündete oder gegnerische Einheiten, die sich daraufhin in Spawns (Infanterie) oder Psi-Spawns verwandeln.



Sheevat: Der Schuß einer Blitzkanone springt (mit abnehmender Durchschlagskraft) von einer feindlichen Einheit auf die beiden nächstgelegenen über.



Sheevat: Der Stasis-Projector schießt Lähmungsstrahlen ab, welche die betroffene feindliche Einheit für mehrere Runden in den Tiefschlaf versetzen.

Besonders viel Mühe hat man sich mit den gerenderten Landkarten gegeben, welche denen von »Total Annihilation« nachempfunden wurden und über Höhenstufen verfügen. Die sind nicht nur reiner Zierrat, denn sie wirken sich auf das Sichtfeld, die Reichweite und die Geschwindigkeit der Truppen aus. Zwecks besserer Abschätzung der Höhenunterschiede läßt sich das stufenlos zoombare und von oben gezeigte 3D-Gelände mit einem Gitternetz überziehen und um bis zu 60 Grad neigen.



Geschickt versammelt der Computergegner seine Armee an einem Punkt, der knapp außerhalb der rot markierten Reichweite der Raketentürme liegt.

Die Waffenproduktion

Eine Ihrer wichtigsten Aufgaben besteht aus der wohlüberlegten Rohstoffverwaltung. Meist können nur wenige Fabriken unterhalten werden, nicht benötigte Gebäude muß man daher zeitweilig abschalten, um zu verhindern, daß die Truppenproduktion zum vollständigen Erliegen kommt. Wenn Not am Mann ist, läßt sich die Produktionsgeschwindigkeit dafür auch verdoppeln und sogar verdreifachen – in diesem Fall steigt die Menge der benötigten Rohstoffe exponential an. Wichtig sind die Forschungslabore, denn hier werkeln Sie an Erfindungen, welche die Schlagkraft sämtlicher Truppengattungen in acht Kategorien wie Reichweite, Schilde, Schußstärke oder Geschwindigkeit in Zehn-



In den Fabriken vergeben Sie ▶ beliebig viele Aufträge, im Notfall läßt sich die Baugeschwindigkeit verdreifachen.




Die Karte läßt sich stufenlos von oben (links) oder aus einem 60-Grad-Winkel (rechts) betrachten, dies ist allerdings nur bei einer Abschätzung der Höhenstufen sinnvoll.

Prozent-Schritten steigern. Solche Upgrades lassen sich auch einkaufen, allerdings benötigen Sie dafür eine ganze Stange Geld, welches wiederum den errichteten Goldminen zu entnehmen ist. Ihnen selbst bleibt es überlassen, ob Sie eher eine ebenso vielköpfige wie preisgünstige Bande an Schwächlingen produzieren – die dann auch im Unterhalt billig kommt -, oder statt dessen Ihre Hoffnungen auf eine hochgezüchtete und sündhaft teure Elitetruppe setzen.

Beliebig große Kampfverbände rahmen Sie mit der Maus ein, um sie anschließend als Gruppe durch die Gegend zu scheuchen. Jede Einheit merkt sich vorgegebene Wegstrecken über mehrere Runden hinweg und verfügt über ein gewisses Quantum an Aktionspunkten, die sowohl für die Bewegung als auch für die ein bis drei Schüsse verpraßt werden. Selbst während der Bewegung darf jederzeit zwischen den einzelnen Truppen hin und wieder zurückgewechselt werden. Das ist auch sinnvoll, denn wer allzu forsch voranstürmt, rennt in aller Regel in sein Unglück: Jede Truppe, die sich noch ein paar Aktionspunkte aufgespart hat, schießt automatisch auf alle sich nähernden Gegner. Daher ist die vorherrschende Taktik ein langsames Vorantasten bei paralleler Aufklärung durch mitgeführte Späher und mobile Radarstationen. Einige wenige Spezialeinheiten sind in der Lage, sich selber zu reparieren, die meisten allerdings sind auf Reparaturroboter angewiesen. Die Entfernungen zwischen den einzelnen Basen sind extrem groß, und Verstärkungen müssen dadurch erst langwierig herangekarrt werden. Daher besteht der ideale Kampfverband aus einer Mixtur möglichst vieler der insgesamt



Das Gelände läßt sich stufenlos soweit herauszoomen, bis das gesamte Terrain auf den Bildschirm paßt.



▲ Ein Spezialfahrzeug bestückt den Basiseingang mit kostenpflichtigen Tretminen, die für den Feind unsichtbar sind.

Erste Hilfe für angehende Strategen

In praktisch sämtlichen Szenarien mit Bauoption fällt der Rohstoffverwaltung eine Schlüsselrolle zu: Da es fast immer an ausreichenden Materialreserven fehlt, sollten Sie zuallererst mit Ihren Spähern Ausschau nach Mineralfeldern halten und sofort Ihre Konstrukteure mit dem Bergwerksbau beschäftigen.

Achten Sie stets auf die Materialanzeige, denn bei einem negativen Saldo werden viele Ihrer Fabriken ohne Warnung automatisch abgeschaltet. Beachten Sie auch, daß insbesonders die mächtigen Verteidigungstürme und stationären Radaranlagen riesige Mengen an Energie verschlingen. Heben Sie sich daher ein paar Energiereserven auf und bunkern Sie möglichst viele Rohstoffe, bis sich herauskristallisiert hat, welche Truppengattungen in dem jeweiligen Szenario angebracht sind. So oder so werden Sie einige Infanteristen und Reparatureinheiten benötigen, denn erstere sind als einzige dazu fähig, getarnte Gegner zu erspähen. Die Reparaturstationen dagegen ersparen nicht nur kostspielige Neuproduktionen, sondern vor allem viel Zeit, denn sie reparieren jede Einheit innerhalb einer Runde.

Stets sollten Sie die Sicht- und die Reichweite der einzelnen Einheiten aktivieren und vor jeder Bewegung auch den Radius des Gegners überprüfen. Daher gehören Aufklärer in jede gutsortierte Armee und Radarstationen an alle Ecken Ihrer Basis. Gerade bei stärkeren feindlichen Einheiten hat sich die Taktik bewährt, billige Truppen vorzuschicken. Auf die konzentriert der Gegner dann sein Defensivfeuer, so daß Sie hernach die Abwehrstellungen noch im selben Zug unschädlich machen können, ohne Gefahr einzugehen, Ihre kostbarsten Truppen zu verlieren. Unterschätzen Sie nicht die Fähigkeiten der Infiltratoren. Mit ihrer Tarnung und der Eigenschaft, gegnerische Gebäude zu sabotieren, gewinnen die Guerillakämpfer so manches Szenario im Alleingang – oder schalten zumindest Verteidigungsanlagen solange aus, bis Ihre Hauptstreitmacht unbeschadet daran vorbeimarschiert ist.



Aufgrund ihrer gigantischen Reichweite sind die Concord-Angriffskanonen die Prätorianergarde Ihrer Armee.



Gewiefte Taktiker blenden zwecks Abschätzung der Reichweite bei heiklen Situationen ein Gitternetz ein.

Das ist neu bei M.A.X. 2

Um einen größeren Kartenausschnitt zu bekommen, wird die Steuerkonsole per Tastenkürzel minimiert.

Verglichen mit seinem Vorgänger wurde M.A.X. 2 in vielerlei Weise vereinfacht. Die Nachschubprobleme gehören der Vergangenheit an, auch dürfen die einzelnen Gebäude jetzt frei und ohne Röhrenverbindungen in die Landschaft gestellt werden. Erwirtschaftete Rohstoffe wandern dabei stets in einen Topf.

Neben den bereits vom ersten M.A.X. bekannten beiden Runden-Modi, in denen die Spieler wahlweise hintereinander oder parallel ziehen (mit optionalem Zeitlimit), ist nun auch der Betrieb in Echtzeit möglich.
Das vormals spröde 2D-Terrain hat einen gerenderten, dreidimensionalen Frack mit zahlreichen Höhenstufen bekommen, der sich sogar um bis zu 60 Grad kippen läßt. Dazu gibt es die Möglichkeit, maximal acht Verfolgerkameras in einem Minifenster zu verankern. Praktisch sämtliche Einheiten und Gebäude der Menschen sind vom Vorgänger bekannt, neu hinzugekommen sind die Sheevat samt all ihrer Gebäude und Truppengattungen. Wegpunkte dürfen neuerdings ebenfalls gesetzt und die Steuerleiste verschoben werden.

knapp hundert Waffengattungen. Die bringen so ihre Vorteile in puncto Schußstärke, Reichweite, Aufklärung, Panzerung und Geschwindigkeit abwechselnd zur Geltung. Daß sich M.A.X. 2 trotz aller Ähnlichkeiten in der spielerischen Praxis vollkommen anders verhält als die Genre-Konkurrenz, liegt an dem erstaunlich klug agierenden Computergegner.

Maximal vier Einheiten passen in einen Truppentransporter.

Ein intelligenter Gegner

Er stürmt niemals blindwütig los, sondern richtet sich mit seiner variablen Taktik stets nach der Ihrigen. Wenn Sie etwa eifrig an einer Bomberstaffel arbeiten, können Sie getrost davon ausgehen, daß der Computer sofort unter Hochdruck an Jagdflugzeugen und Flak-Stellungen zimmert. Auch lotet er sorgfältig die Schwachstellen Ihrer Basis aus, bevor er zuschlägt. Er bleibt dabei stets außerhalb Ihrer weitreichenden Geschütze, um dann mit einem Schlag Ihre wichtigsten Defensivstellungen lahmzulegen. Daher und auch aufgrund der ausgedehnten Produktionsphasen kann es durchaus 400 Runden dauern, bis Sie den Gegner in die Knie gezwungen haben – was wiederum den Mehrspielerbetrieb zu einem etwas langwierigen Unterfangen macht. **(md)**



Plattformen eignen sich vorzüglich für den Aufbau einer Siedlung.



Besitzer eines langsameren Rechners dürfen die grafische Darstellung reduzieren, große Geschwindigkeitsvorteile bringt das allerdings nicht.



Über jede Truppengattung gibt die Informations-Datenbank ausführlich Auskunft.

PC PLAYER Gesamtwertung im Vergleich

Spiel	Wertung	Ausgabe
M.A.X. 2	80	9/98
M.A.X.	75	2/97
Deadlock 2	62	5/98
Cyberstorm 2	48	8/98
Outpost 2	40	12/97

Das komplexe M.A.X. 2 schaut zwar nicht besonders hübsch aus, dafür brilliert es mit taktisch und strategisch hochinteressanten und abwechslungsreichen Aufgabenstellungen. Ähnliches gilt auch für den inzwischen zum Spartarif erhältlichen Vorläufer M.A.X. – nur hatte man es hier sowohl mit dem Schwierigkeitsgrad als auch mit der Komplexität etwas übertrieben. Das ebenfalls recht komplexe Deadlock 2 dagegen enttäuschte mit einer unstrukturierten Menülawine. Cyberstorm 2 und Outpost 2 landen im unterdurchschnittlichen Schnarchtüten-Bereich.

M.A.X. 2

Hersteller:	Interplay
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–6 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	50

Spielspaß: 80

Meinungen zu M.A.X. 2

Manfred Duy ★★★★★

+ Abwechslungsreicher Spielverlauf
+ Komfortabler Editor
+ Schwer berechenbarer Gegner
+ Gut austarierte Szenarien
+ Stufenlos zoombare 3D-Karten

Der kluge Stratege beugt vor: Die Getränke und das Telefon wurden kalt gestellt und die Klingel deaktiviert, denn in dieser Nacht werde ich meine klugen strategischen Gedanken in die Tat umsetzen: Soll ich es wirklich riskieren, meine Fabriken auf die Flugzeugproduktion umzustellen, um mittels einer kühnen Landeoperation dem Angriff des Gegners zuvorzukommen? Oder wäre es klüger, zunächst seine ersten Attacken abzuschmettern, um dann mit meinen Bodentruppen zurückzuschlagen? Eine solche Grundsatzentscheidung hat langfristige Auswirkungen und lenkt das Spiel in völlig andere Bahnen, zumal der unberechenbare Gegner intelligent auf meine Absichten reagiert. Trotz der netten 3D-Karten hat Mäxchen Zwo Präsentations-Defizite. Die macht er aber mehr als nur wett mit seinen klugen Aufgabenstellungen, die sowohl filigrane Taktiken als auch übergeordnete Strategien berücksichtigen.

„M.A.X. 2 vereint auf gekonnte Weise die besten Elemente der Echtzeit- und Rundenstrategie."



M.A.X. 2 vereint auf gekonnte Weise die besten Elemente der Echtzeit- und Rundenstrategie. Verglichen mit seinem Vorgänger spielt es sich hier etwas lockerer. Dies liegt teils an den weitaus besser austarierten Szenarien, aber auch an den vielen sinnvollen, dem Spielfluß förderlichen Vereinfachungen. Dies gilt ebenso für die gut durchdachte Bedienung, der man allenfalls zwei Dinge vorwerfen kann: ein Schalter, welcher nach der Bewegung Aktionspunkte für einen Schuß reserviert, wäre sinnvoll gewesen. Und das Herumdirigieren größerer gruppierter Verbände klappt mehr schlecht als recht.

− Leichte Steuerungsdefizite
− Zu langwierig für den Mehrspielerbetrieb
− Wartezeiten bei langsamen PCs

Thomas Werner ★★★★

+ Intelligenter Computergegner
+ Fordernde Missionen
+ Ideal für Profi-Strategen

Was würden Sie zu einem Regisseur sagen, der mehrere Varianten seines Films gleichzeitig in die Kinos bringt, weil er sich nicht für eine entscheiden konnte? Ähnlich verhält es sich mit M.A.X. 2: Ein konzeptionelles Runden-Strategiespiel bekommt einen Echtzeitmodus aufgesetzt. Hinzu kommt, nicht Fisch, nicht Fleisch, eine Variante, bei der die Truppen des Gegners simultan zu den eigenen Zügen bewegt werden. Hier wollte es wohl jemand unbedingt allen recht machen.
Dabei ist die mißratene Echtzeitvariante völlig überflüssig, denn rundenweise gespielt ist M.A.X. 2 absolut gelungen. Klar, die Präsentation ist mäßig, doch eingefleischte Strategen finden soviel Substanz in diesem Programm und den Missionen, daß sie die dahingeschluderte Animation der Einheiten schnell nicht mehr wahrnehmen. Einige Funktionen wie die kippbare Kartenansicht oder die »Spycams« sind eher nette Spielereien als echte Bereicherungen. Bemerkenswert hingegen ist die Spielstärke und strategische Kreativität des Computergegners. Wo andere Programme sehr vorhersehbar und schematisch reagieren, muß man sich auf eine erfreulich dynamisch agierende Künstliche Intelligenz einstellen. Persönlich hätte ich mir jedoch mehr Atmosphäre mit richtigen Zwischensequenzen und lebendigeren Missionsbeschreibungen gewünscht.

„Rundenweise gespielt ist Max 2 absolut gelungen."

− Mäßige Präsentation
− Überflüssiger Echtzeitmodus

Heinrich Lenhardt ★★★★

+ Enorme Einheiten-Vielfalt
+ Optionen en masse
+ Große Herausforderung

Manche Leute gehen lieber mit einem leichtverdaulichen Krimi-Taschenbuch ins Bett, andere Zeitgenossen geben sich nur mit Niveauwälzern der Kategorie »Krieg und Frieden« ab. Das Taschenbuch für Strategiespieler heißt in diesem Monat Dune 2000; M.A.X. 2 ist eindeutig die Profi-Alternative – mit allen Vor- und Nachteilen. Der Echtzeitmodus hat bei weitem nicht den Schwung des Wüstenplaneten-Nachbarn, doch dafür bietet Interplay alternativ die komplexeren Segnungen des gehaltvollen Rundenspielbetriebs. Wer das Einarbeiten in die Nuancen von »300-Runden-plus-X«-Missionen als Herausforderung und nicht als Joch empfindet, ist bei M.A.X. 2 richtig. Ein wenig mehr Charme und Zugänglichkeit hätte jedoch aus einem guten ein sehr gutes Strategiespiel gemacht. Dem auf Schnellspaß spekulierenden Gelegenheitseroberer droht nämlich das ungute Gefühl, daß hier mehr Arbeit als Spiel auf ihn zukommt.

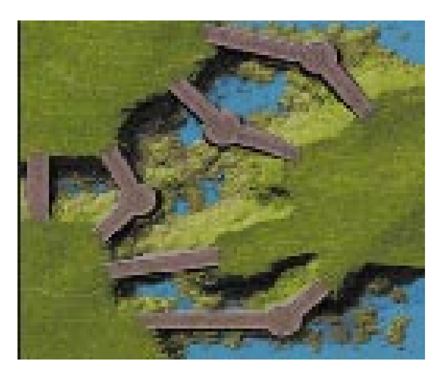
„Profi-Alternative mit Vor- und Nachteilen."

− Schwerer Einstieg
− Staubtrocken

M.A.X. 2: Ablauf eines Szenarios

Kriegstagebuch

Damit M.A.X. 2 Sie nicht zum Moritz macht, sollten Sie anhand unseres Muster-Szenarios erst einmal die besten Taktiken zum Überlisten des digitalen Generals ermitteln.



Beim Bau der Verteidigungsanlagen konzentrieren Sie sich auf die Brücken.

Ganz am Anfang stehen immer ein paar strategische Grundüberlegungen über die Erfordernisse der ausgewählten Karte. Im vorliegenden Fall handelt es sich um die Welt Alshand. Diese besteht aus drei Inseln, welche durch jeweils zwei Brücken miteinander verbunden sind. Aufgrund der komplexen Aufgabenstellung empfiehlt sich hier unbedingt der Rundenbetrieb.

Alshand spielt sich aus geographischen Gründen am besten mit drei Personen respektive zwei Computergegnern, wobei jeder Kontrahent auf einer der drei Inseln siedelt. Aufgrund des geringen Wasseranteils erübrigt sich eine Seeflotte, ratsam wäre dagegen der Aufbau einer schlagkräftigen Luftflotte. Die ideale Rasse sind daher die in der Luft besonders befähigten, humanoiden Aven. Und die strategischen Schlüsselpunkte sind natürlich die Brücken, an deren Köpfen Sie die Verteidigung Ihrer Basis organisieren. Bei einem der beiden Gegner beschränken Sie sich solange auf die Verteidigung, bis Sie den anderen durch einen Offensivschlag in die Knie gezwungen haben.



Als allererstes suchen Konstrukteure und Späher nach Rohstoffvorkommen.

Kaufen Sie zu Beginn zumindest einen zusätzlichen Konstrukteur, einen Ingenieur, einige Späher sowie zwei bis drei Gefechtsfahrzeuge. Zuerst suchen die Späher die gesamte Insel nach Rohstoffvorkommen ab und werden danach zwecks Wachdienst zu den Brückenköpfen beordert. Dort verbleiben Sie, bis sie von festen Radarstationen abgelöst werden. Die Konstrukteure errichten anfangs mindestens zwei Minen, während die Ingenieure an Materiallagern und Energiestationen basteln. Danach werden die vier Brücken mit Radarstationen und Verteidigungstürmen bestückt. Entscheiden Sie hier schon, welchen Gegner Sie als ersten angreifen werden, um die anderen beiden Brücken mit Minen, Mauern und Flak-Stellungen vor Angriffen zusätzlich abzusichern.

Nach etwa 50 Runden haben Ihre Konstrukteure diverse Minen und Fabrikgebäude für leichte und schwere Einheiten sowie Flugzeuge errichtet. Besondere Gefahr geht von getarnten feindlichen Einheiten aus, vier bis fünf um die wichtigsten Gebäude plazierte Infanteristen sind daher Pflicht – denn an denen kommt keiner



Der Infiltrator hat einen gegnerischen Abwehrturm übernommen, der nun auf seine Ex-Kollegen feuert.

unbemerkt vorbei. Nun sollte auch die Basis ausreichend gesichert sein, so daß Sie sich Ihren Angriffsplänen zuwenden können. Bewährt haben sich vier bis fünf Concord-Panzer, sowie als Kanonenfutter einige Späher und Standard-Panzer. Abgerundet wird die Heerschar von mobilen Radareinheiten, Infiltratoren und dazu noch zwei Reparaturrobotern.

Diese Bodenarmee teilen Sie in zwei Stoßkeile auf, welche über die beiden Brücken übersetzen. Die Landstreitmacht ist allerdings nur für die grobe Arbeit zuständig, der chirurgische Erstschlag erfolgt stets durch Ihre Luftwaffe. Unabdingbar ist der AWACS-Aufklärer, dazu kommen drei bis vier Concord-Bomber plus einige Jäger. Der AWACS pirscht sich vorsichtig voran und bewahrt dabei so viele Aktionspunkte auf, daß er in der selben Runde wieder zur Truppe zurückkehren kann. Sobald feindliche Kräfte erspäht wurden, überprüfen Sie diese auf etwaige Flak-Stellungen und Jäger. Falls Sie fündig werden, tritt der AWACS den Rückzug an, und Sie beobachten während des gegnerischen Zuges, ob dieser seine Flak oder die Jäger bewegt.

In diesem Falle heißt es unverzüglich zuschlagen, denn nach einer Bewegung sind die Flak-Einheiten wehrlos.



Durch die Zerstörung der Flugzeugfabriken wird die Luftherrschaft gesichert.

Mit Ihren Jägern machen Sie die feindliche Luftflotte unschädlich, die Concord-Bomber konzentrieren sich auf die Flak und die weitreichenden Raketenverbände. Achten Sie darauf, daß die Luftflotte zusammenbleibt und rundum durch Jäger geschützt wird. In der zweiten Welle rücken die Bodentruppen nach. Insbesondere der mit einem Langrohr bestückte Concord-Raketenwerfer ist in der Lage, die restlichen Bodentruppen zu beharken, ohne das Risiko einzugehen, vom Abwehrfeuer getroffen zu werden. Schalten Sie hierzu immer die rote Reichweitenanzeige ein und überprüfen Sie vor jedem Schritt die Geschützlänge des Gegners. Ansammlungen gegnerischer Verteidigungstürme knacken Sie, indem Ihre Infiltratoren die Geschütze zeitweise deaktivieren.

Auf diese Weise erobern Sie nach und nach die gesamte Insel und verarzten danach den zweiten Gegner – vorausgesetzt, der hat sich solange durch Ihre Brückensperrungen aufhalten lassen. **(md)**



An der zweckmäßigen Kombination aus Radar, Flak und Abwehrturm kommt keiner so schnell vorbei.

M.A.X. 2 im Vergleich

Drei Strategiespiele, drei Ansätze: M.A.X. 2 muß sich in diesem Monat sowohl gegen beinharte Rundenstrategie (Operational Art of War) als auch gegen leicht zugängliche Echtzeit (Dune 2000) behaupten.

	M.A.X. 2 (Spielspaß: 80)	Dune 2000 (Spielspaß: 74) 	Operat. Art of War (Spielspaß: 75)
Szenario 	 M.A.X. 2: In einem eigens entwickelten Science-fiction-Szenario bekriegen sich die Menschen und eine mächtige außerirdische Rasse.	 Dune 2000: Das Spiel ist in der Romanwelt von Frank Herberts Wüstenplaneten-Zyklus angesiedelt und enthält stimmungsvolle Zwischensequenzen.	 Art of War: Strategie meets Geschichte zur Auswahl stehen vorwiegend historische Schlachten aus dem Zweiten Weltkrieg und dem darauffolgenden Jahrzehnt.
Spielablauf	 M.A.X. 2: Obwohl von der Konzeption her ein Rundenstrategie-Spiel, kann man M.A.X. 2 auch in einem speziellen Echtzeit-Modus ablaufen lassen.	 Dune 2000: Dieses Wüstendrama ist ein reinrassiges Echtzeit-Spiel. Kein Wunder, der Vorgänger Dune 2 war quasi der Urahn des gesamten Genres.	 Art of War: Die Züge erfolgen rundenweise, wobei der Computer für die Berechnung seiner Truppenverschiebungen teilweise mehrere Minuten benötigt.
Nachschub	 M.A.X. 2: In Minen werden Mineralien abgebaut. Dieser Rohstoff dient dann der Produktion neuer Einheiten in den entsprechenden Fabriken.	 Dune 2000: Die Truppenproduktion funktioniert nur, wenn genug Spice vorhanden ist. Dieses wird mit Erntemaschinen eingesammelt und zur Raffinerie gebracht.	 Art of War: Es gibt keine Produktion, statt dessen muß der Spieler warten, bis er historisch akkurat frische Truppen zugeteilt bekommt.
Karten	 M.A.X. 2: Das Terrain wurde mit gerenderten 3D-Elementen versehen, die Wasserflächen sind animiert. Höhenunterschiede wirken sich im Kampf aus.	 Dune 2000: Die Landschaft beschränkt sich auf karge Wüstenregionen und bietet zwei Höhenstufen, die aber kaum spielerische Auswirkungen haben.	 Art of War: Die zweidimensionale Darstellung der Landschaft ist am zweckmäßigsten; die 3D-Ansicht eher schlicht. Das Gelände wirkt sich dennoch spürbar aus.

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Dune 2000

Westwood wagt ein Remake seines sechs Jahre alten Echtzeit-Strategieklassikers »Dune 2«. Reichen renovierte Grafik und Bedienung aus, um die Gunst der gegenwärtigen Feldherren-Generation zu erobern?



Spaß mit den Zwischensequenzen: Die Harkonnen zeichnen sich durch unvorteilhafte Frisuren und grausame OP-Riten für Kassenpatienten aus.

Jeder Mensch durchlebt eine Phase, in der er seine Schaffenskraft auf Gebilde konzentriert, die gleichermaßen auf und aus Sand gebaut sind. Doch irgendwann lassen wir Eimerchen und Kuchenförmchen im Sandkasten zurück, um uns den weniger erosionsanfälligen Dingen im Leben zu widmen.

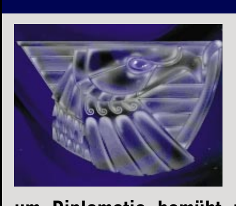
Von der Vergänglichkeit unbeeindruckt, rieselt der Sand auf dem kargen Wüstenplaneten Arrakis vor sich hin, und außer den gemütlich buddelnden Riesenwürmern würde das eigentlich niemanden interessieren. Doch die unwirtliche Welt ist die Heimstatt des Spice – kein Fluch der Geister von singenden Hopslieseln des 20. Jahrhunderts, sondern eine Wunderdroge, deren angenehme Nebenwirkungen selbst Aspirin blaß aussehen lassen. Spice sorgt für längeres Leben, verhilft den ehrwürdigen Schwestern von Bene Gesserit zu hellseherischen Trips und ermöglicht Raumschiff-Navigatoren das Erkennen des All-Gefüges. Auch wenn die deutschen Krankenkassen sich standhaft weigern, den Edelstoff auf Rezept herauszurücken, kennt das Spice-Verlangen der raumfahrenden Völker keine Grenzen.



Da helfen keine Mauern: Das Basis-Plattmach-Kommando ist schon da.

Wenn Ihnen das alles bekannt vorkommt, dann haben Sie in den letzten Jahrzehnten mit Sicherheit das entsprechende Buch gelesen, den passenden Film gesehen oder die adäquate Software gespielt. Frank Herberts »Wüstenplanet«-Romanserie besteht aus telefonbuchartigen Wälzern, die seit Jahrzehnten treue Staubfänger-Dienste in Science-fiction-Sammlungen verrichten. Bereits Ende 1992 entwickelte das Programmierteam Westwood ein Echtzeit-Strategiespiel, das lose auf der Romanvorlage basierte. Und dieses Spiel gibt's jetzt noch mal: Ähnlich wie Hollywood bewährte Filmstoffe mit moderner Technik und Dramaturgie neu inszeniert, liefert Westwood ein Remake seines sechs Jahre alten Programms ab. »Dune 2000« hat nicht nur drei Nullen mehr im

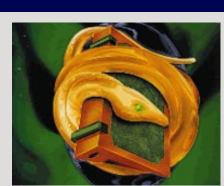
Die Völker von Dune



Atreides

Old Shatterhand läßt grüßen: Die Atreides sind die friedliebenden Saubermänner, stets um Diplomatie bemüht und Fleurop-Blumensträuße quer durch die Galaxis verschickend. Bei aller Gemütlichkeit läßt sich dieses Volk nicht jeden Blödsinn gefallen und schlägt militärisch zurück, wenn es von Ordos oder Harkonnen bedroht wird.

Spezialeinheiten: Sonic Tank (Panzer mit Schallwellen-Kanone), Fremen (die Ureinwohner des Planeten sind wichtige Infanterie-Verbündete).



Ordos

Kaufen Sie den Ordos niemals einen Gebrauchtwagen oder eine Versicherungspolice ab. Diese skrupellosen Händler haben eine Vorliebe für Täuschungsmanöver und unbarmherzige Terrorakte. Ordos heuern gerne Söldnertruppen an, die der Spieler nicht direkt steuern kann, ihm im Kampf aber beistehen.

Spezialeinheiten: Saboteur (vernichtet gegnerische Gebäude auf einen Schlag), Deviator (Raketenwerfer mit Nervengas, durch das Sie feindliche Einheiten vorübergehend übernehmen können).



Harkonnen

Die bösen Buben der galaktischen Szene. Gnadenloser Haufen kriegerischer Raubrüder, der interne Personalentscheidungen bevorzugt durch Meuchelmord regelt. Harkonnen entspannen sich zwischen zwei anstrengenden Missionen am liebsten mit gemütlichen Folterungen und vergessen dabei schon mal, ihre Mutti anzurufen.

Spezialeinheiten: Todeshand (Nuklear-Rakete, die Gebäude aus sicherer Entfernung vernichtet), Devastator (Panzer mit höchster Zerstörungskraft).

1. Geldanzeige
2. Radarkarte
3. Reparieren
4. Verkaufen
5. Verteidigen
6. Zurückziehen
7. Gebäude verbessern
8. Gebäude kaufen
9. Einheiten kaufen
10. Spice-Sammler liefert Ladung ab
11. Luftangriff der Atreides

Titel, sondern orientiert sich auch an den Bedienungsstandards der »Command & Conquer«-Reihe.

Trio im Spice-Rausch

Drei Völker kämpfen um die Vorherrschaft auf Arrakis: die noblen Atreides, die hinterlistigen Ordos und die brutalen Harkonnen. Für jedes Völkchen gibt es eine eigene, neun Missionen lange Kampagne sowie ein paar spezielle Einheiten. Nachdem Sie sich für Ihr bevorzugtes »Haus« entschieden haben, folgt ein digitalisiertes Video, das auf den kommenden Einsatz einstimmt. Je nach Volk berichtet ein anderer Genosse von den Storyereignissen; dann gibt es eine Vorschau auf alle neuen Gebäude und Einheiten, mit denen Sie in der Mission konfrontiert werden. Diese Beschreibungen erlauben in Verbindung mit der einfachen Bedienung ein nahezu Handbuch-freies Spielerlebnis.

Um Ihre Einheiten herumzuscheuchen, müssen Sie nicht wie bei Dune 2 umständlich auf Befehlswörter klicken. In bester »C&C«-Manier reicht ein Klick auf die gewünschte Zielposition, um selektierte Einheiten direkt dorthin zu schicken oder anvisierte Gegner zu attackieren. Anfangs ist das Spielfeld in geheimnisvolle Schwärze gehüllt. Ob hinter diesem »Fog of War« Sand, Spice oder schwer-



Der neue Multiplayer-Modus erschließt sich auch Solisten: Stürzen Sie sich in eine Instant-Schlacht gegen den Computer.



Die neuen Einheiten

Döner? Nein, »Dröhner«! Diese Einheit ist nur im Mehrspieler-Modus produzierbar, taucht in den Kampagnen aber nicht auf. Der Doktor Dolittle von Dune klopft rhythmisch auf die Düne Ihrer Wahl, um einen gefräßigen Sandwurm anzulocken. Der mit dem Wurm tanzt sollte bevorzugt in der Nähe gegnerischer Spice-Sammler eingesetzt werden: Schlampf!

Der Pionier schreckt nicht vor Hausfriedensbruch zurück: Er kann als einzige Einheit gegnerische Bauten besetzen. Das Prinzip kennen wir zwar schon von der Command&Conquer-Serie, aber in Dune 2 gab es diesen Einheitentyp noch nicht.

Dune – damals und heute

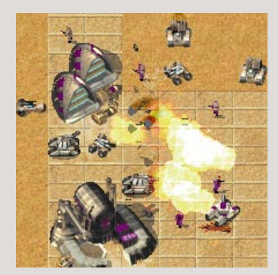
Dune 2 (1992) | **Dune 2000 (1998)**





Präsentation: An die Stelle der Standbild-Briefings von Dune 2 rückten kurze, digitalisierte Videoclips.





Kämpfe: Neben grafischen Fortschritten fallen bei Dune 2000 vor allem das höhere Tempo und die zügigere Bedienung auf.





Bauen: Bei Dune 2 mußte man noch umständlich einen speziellen Menü-Screen aufsuchen, um Einheiten und Gebäude zu produzieren. Dune 2000 hat die C&C-bewährte Produktionsleiste am rechten Bildrand für Schnellklick-Aufträge.

bewaffnete Schurken stecken, müssen Sie durch das Losschicken von Kundschaftern herausbekommen. Alle Bereiche, die eine Ihrer Einheiten betreten hat, bleiben dauerhaft sichtbar.

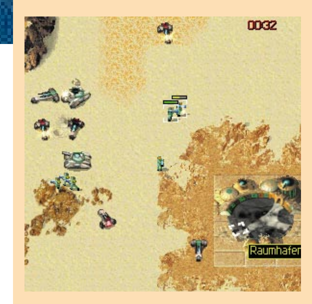
Bevor Sie mit schweren Panzern die gegnerischen Bastionen stürmen, ist erst einmal Aufbauarbeit angesagt. Nachdem einige Betonfundamente auf dem Sandboden verlegt wurden, steht die Produktion einer Windfalle zwecks Energiegewinnung an. Außerdem können Sie ohne Geldnachschub keine Gebäude und Einheiten errichten. Also stellt man schleunigst eine Schürfstation in die Wüstenlandschaft, damit ein Spice-Brummi alsbald vom Hof tuckert, um den Rohstoff zu ernten. Sobald der Tank voll ist, liefert der Laster die Ware in der Basis ab, woraufhin das Spice sofort in Geld umgetauscht wird.

Wurmtrommeln im Mehrspieler-Betrieb

Munter zieht man Fabriken und Kasernen zur Produktion von neuen Einheiten auf. Mauern schützen die eigene Basis vor feindlichen Angriffen, Radarstationen verraten fremde Truppenbewegungen, im späteren Spielverlauf entschwirren sogar Luftfahrzeuge unseren Produktionsstätten.

Die Missionsziele laufen in der Regel auf ein und den selben subtilen Vorgang hinaus: Stöbern Sie den Feind auf und machen Sie dessen Stützpunkt platt. Allzu geruhsam sollten Ihre Planungen nicht verlaufen: Während Sie idyllisch Betonplatten produzieren, schaut gerne mal ein Überfallkommando vorbei. Für weitere Kurzweil sorgen die Sandwürmer: Spaziert eine Einheit über einen hungrigen Großkriecher, kann sie ratzeputz verschluckt werden. Bei einer Wurmwarnung ist es daher ratsam, wertvolle Verbände auf festen Untergrund zu dirigieren, wo sie vor Wurmbefall geschützt sind. Das Terrain hat zwei Ebenen (Sand, Felsenerhebungen). Die Zufahrten zu den Felsinseln erweisen sich als wichtige Nadelöhre, aber es hat keine Auswirkungen auf Sichtweite oder Trefferchancen einer Einheit, wenn sie »oben« steht. Trotz des modernisierten perspektivischen Aussehens besitzt Dune 2000 im Prinzip 2D-Landkarten.

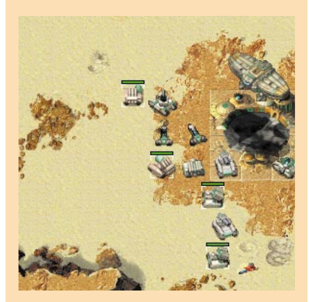
Bei den Einheiten gibt es nur zwei Neuzugänge gegenüber Dune 2 zu vermelden: Pioniere können gegnerische Gebäude erobern, während Dröhner in der Lage sind, Sandwürmer anzulocken. Die kleinen Tierfreunde tauchen allerdings bloß in Multiplayer-Szenarien auf. Dieser hinzugekommene Menüpunkt erlaubt Spice-Balgereien für maximal acht Spieler, wahlweise via Netzwerk oder Internet. Immerhin zwei Wüstenplaneten-Eroberer können sich per serieller Kabelverbindung kurzschließen. Wer solo eine schnelle Schlacht schlagen will, darf auf den Mehrspieler-Karten gegen bis zu sieben Computergegner üben. **(hl)**



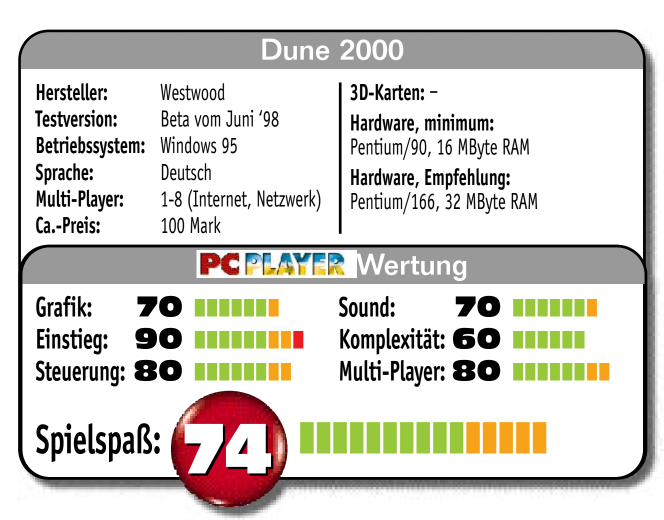
In einer Ordos-Mission müssen Sie neben dem Hauptquartier vor allem diesen entlegenen Raumhafen beschützen.



Kurz vor dem Eintreffen von Verstärkungen startet der Computer natürlich eine Großoffensive: Hafen kaputt, Mission verloren.



Gelingt Ihnen hingegen die Verteidigung, werden regelmäßig hochwertige Kampfeinheiten geliefert, um einen Rachefeldzug zu starten.



Meinungen zu Dune 2000

Heinrich Lenhardt ★★★★

- ➕ Leicht zugänglich, flott spielbar
- ➕ Überschaubare Bedienung
- ➕ Schön präsentierte Story
- ➕ Deftige Multiplayer-Schlachten

- ➖ Mäßig originelles Missionsdesign
- ➖ Kaum neue Einheiten
- ➖ Taktischer Tiefgang etwas dürftig

»Hoppla, was hat denn diese Wanderdünen-Grafik bei Command & Conquer verloren?« – Was zunächst wie ein verspätetes Strandbad-Szenario für »Alarmstufe Rot« aussieht, entpuppt sich als die moderat modernisierte Rückkehr zu einem Strategiespiel, das längst unter Denkmalschutz steht. Dune 2000 ist ein Remake, aber keine Fortsetzung von Dune 2. Erwarten Sie also Verbesserungen und Renovierungsarbeiten in Bereichen wie Grafik, Steuerung, Multiplayer und Präsentation, aber den Grundcharakter des Programms hat Westwood nicht verfälscht. Feinnervige Taktiker, welche sich Echtzeitstrategie ohnehin nur naserümpfend und Kneifzangen-bewehrt nähern, seien gewarnt: Kurzweilige Massenschlachten mit leichtem Hektikansatz gehören zur Tagesordnung, wesentlich tiefgründigere Aktivitäten als bauen und erobern sind nicht zu erwarten. Nach dem x-ten Einsatz mit dem Ziel »Vertreiben Sie die Atreides/Ordos/Harkonnen aus diesem Sektor« (Nichtzutreffendes bitte streichen) befällt den wackersten Wüstenkrieger ein milder Gähnreiz. Obwohl solche Monotonie-Ansätze keinen Nobelpreis für originelles Missionsdesign zulassen und die Features-Fülle gegen viele neue Konkurrenten lediglich durchschnittlich aussieht, muß ich Dune 2000 ausdrücklich in Schutz nehmen. Das Spiel hat nämlich so einiges, das manchem seelenlosen »1000 Funktionen, möglichst kompliziert«-Werk abgeht: Spielbarkeit und Atmosphäre. Es gibt hier eine handfeste Story nebst sanfter Lernkurve. Mission für Mission kommen ein paar neue Gebäude oder Einheiten dazu; der Spieler wird nicht mit zuviel Kleinkram auf einmal erschlagen. Und die häufigen Materialschlachten kommen im neuen Multi-Player-Modus besonders zur Geltung.

Für den Gelegenheitsstrategen, der einfach ein bißchen Nervenkitzel bei zünftigen Echtzeitschlachten haben will, ist Dune 2000 ein feines Programm. Wer auf mehr Originalität und Tiefgang besteht, wartet besser auf Command & Conquer 3.

> »Dune 2000 ist ein Remake, aber keine Fortsetzung von Dune 2.«

Thomas Werner ★★★

- ➕ Einfacher Einstieg
- ➕ Wohlige Dune-Atmosphäre
- ➕ Rustikaler Eroberungs-Spaß
- ➕ Motivierender spielerischer Kern

- ➖ Wenige Verbesserungen
- ➖ Zurückhaltende Computer-Intelligenz
- ➖ Umständlicher Gebäudebau

Wüstensand soll angeblich hervorragend konservieren. Wie sehr diese Behauptung zutrifft, merkt man an »Dune 2000«. Wäre die Grafik nicht heutigen Standards angepaßt, dann würde sich der Spieler sofort um sechs Jahre in die Vergangenheit zurückversetzt fühlen. Wenig wurde spielerisch verändert, doch die Entwicklung ist weiter gegangen – und so muß sich Dune heute an einer harten Konkurrenz messen lassen.

Schikanös wirkt beispielsweise, daß man zunächst langwierig Betonplatten bauen und verlegen muß. Dem Spielspaß ist dies eher abträglich, da ich nicht mehrere Bauwerke zeitlich parallel errichten kann. Die Missionen sind nicht besonders intelligent gestaltet, sondern beschränken sich vorwiegend auf die üblichen Produktions- und Angriffsorgien. Auch die drei Rassen mit ihren Einheitentypen wirken fast beliebig austauschbar. Gäbe es die Zwischensequenzen nicht, dann hätten sie überhaupt keinen spürbaren eigenständigen Charakter. Ärgerlich ist die kaum vorhandene Computerintelligenz. Eigene Truppen sehen gelangweilt zu, wenn ein einzelner gegnerischer Infanterist gemütlich die Basis auseinandernimmt. Leider kann man die K.I. nicht standrechtlich erschießen lassen.

> »Leider kann man die K.I. nicht standrechtlich erschießen lassen«



Dune 2000 hat allerdings auch seine Reize. Auch wenn das Verbesserungspotential nicht ausgeschöpft wurde, verbirgt sich hinter der neuen Fassade ja noch immer das alte Spielprinzip, und das macht durchaus Spaß. Einsteiger werden vorbildlich in die Missionen eingeführt; Frust kommt keiner auf. SF-Liebhaber mit Hang zum Wüstenplaneten werden dieses Programm ans Herz drücken, zumal die semiprofessionellen Filmschnipsel durchaus Atmosphäre aufkommen lassen. Für diese Zielgruppe hat Dune 2000 seine Berechtigung, wenn es auch sonst etwas im Schatten von Starcraft steht.

M.A.X. 2 vs. Dune 2000



Wem die Runde schlägt



Der Glaubenskrieg zwischen Runden- und Echtzeit-Strategen hat unsere Redaktion erreicht. Manfred Duy (Pro-Runde, rechts) und Thomas Werner (Pro-Echtzeit, links) lassen ihre Panzerverbände stehen und fechten mit Worten um die Wahrheit.

THOMAS: Echtzeit-Strategiespiele haben ein schwerblütiges Genre kräftig umgekrempelt. Warum soll ich rundenweise einzelne Panzer oder gar Flugzeuge verschieben, obwohl dies überhaupt nicht der Realität entspricht? Gefechte verlaufen dynamisch, und dies kann man mit Echtzeit-Titeln viel besser nachvollziehen. Oder kannst du dir einen Panzerfahrer vorstellen, der nach hundert Metern sein Gefährt anhält und wartet, bis sich der Gegner bewegt hat?

MANFRED: Also erstens mal ist die Echtzeit-Strategie meines Erachtens zum Großteil auch eine Modeerscheinung; die kam vor zwei Jahren auf, und in zwei weiteren Jahren wird sie vielleicht schon in die Annalen der Softwaregeschichte eingegangen sein. Rundenbasierte Strategiespiele dagegen gibt es bereits seit der Zeit der alten Römer und sie wird es noch geben, wenn keiner mehr weiß, was Echtzeit-Strategie überhaupt ist. Außerdem ist das Realismus-Argument nun wirklich an den Haaren herbeigezogen, denn in militärischen Auseinandersetzungen geht selbst den kleinsten taktischen Scharmützeln eine umfangreiche und zumeist stundenlange Planung voraus. Außerdem willst du doch wohl nicht im Ernst behaupten, daß es der Realität entspricht, wenn sich einige Einheiten in Sekundenschnelle von einem Rand einer riesigen Karte zur anderen bewegen.

THOMAS: Sicherlich weiß ich die strategische Tiefe der Rundenspiele zu schätzen. Sie haben auch durchaus ihre Berechtigung, nämlich dann, wenn ganze Bataillone aus der Stabsperspektive befehligt und auf einer Landkarte verschoben werden. Das ist realistisch, hier muß langfristig gedacht werden. Die taktische Ebene hingegen sollte der Echtzeit vorbehalten bleiben. Ob die Echtzeit bloß eine Modeerscheinung ist, werden wir in ein paar Jahren sehen. Immerhin wurden durch sie die Strategiespiele erst richtig populär.

MANFRED: Ich halte den mittlerweile leider eingebürgerten Begriff »Echtzeit-Strategie« für leicht irreführend, denn in diesen Spielen dominiert in aller Regel der Echtzeit-Action-Aspekt, während die Strategie eine eher untergeordnete Rolle spielt. Im Extremfall könnte man sogar sagen, daß »Rebel Assault« zu den Echtzeit-Strategiespielen gehört, denn schließlich muß ich dort ebenfalls »taktisch« entscheiden, welchen Geschützturm ich als erstes unter Feuer nehme.

THOMAS: Wenn du bei Rebel Assault die Handbremse ziehen würdest und jedes Ausweichmanöver etliche Runden dauerte, dann hättest du wiederum ein Rundenstrategiespiel. Angriff auf den Geschützturm A-12 in 400 Zügen, und du wärst wegen des strategischen Tiefgangs hingerissen Bei M.A.X. 2 gibt es Missionen, die sich selbst in dem Echtzeit-Modus noch immer hinlänglich besser spielen als rundenweise, einfach, weil etwas passiert. Was soll ich andauernd auf Züge des Computers warten, auf die ich ohnehin erst im Nachhinein reagieren kann. Bei einem Echtzeit-Spiel wie Dune 2000 hingegen ändere ich sofort die Marschrichtung meiner Truppen, wenn es gerade woanders brennt, ohne groß über Aktionspunkte und solchen Schnickschnack nachdenken zu müssen.

MANFRED: Zugegebenermaßen taugt der Echtzeit-Modus bei M.A.X. 2 nicht sonderlich viel, zu gebrauchen ist er nur in den Missionen ohne Bauoption. Für mich ist er allerdings lediglich eine optionale Dreingabe eines originären rundenbasierten Strategiespiels. Und das sollte nun mal idealerweise aus einer ausgewogenen Mixtur von Aktion und Reaktion bestehen.

THOMAS: Wahrscheinlich haben einfach die M.A.X. 2-Designer gemerkt, wohin der Zug fährt und deshalb den Echtzeit-Modus dazugeschustert. Die Echtzeit-Strategie ist eben die konsequente Weiterentwicklung der Runde. Der Erfolg der Echtzeit zeigt, daß auch viele Spieler dies so sehen. Wenn ich abends von der Arbeit komme, will ich mich mit einem spannenden Spiel unterhalten und nicht bei Runde 354 einschlafen.

MANFRED: Gerade die wuselige Hektik von Dune 2000 macht mich eher nervös. Ich genieße es, mir gemütlich eine angemessene Strategie auszudenken und freue mich wie ein Zaunkönig, wenn diese dann nach 50 Zügen aufgeht. Wer taktischen Tiefgang will und auf Action verzichten kann, der landet automatisch bei Spielen wie M.A.X. 2. **(md/tw)**



Rettet M.A.X. 2 die Ehre der Rundenstrategiespiele?



Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 335 555	24–Std.–Service	www.acclaimnation.com
Activision	0190 510055	Mo-So 16-18 Uhr	–
	01805 225155 (techn. Support)	–	www.activision.com
Adventure Soft	siehe Bomico	–	–
Ascaron	05241 966 90	Mo–Fr 14–17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 54 323	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 16 25 640	Mo–Do 9–12:30, 13:30–17 Uhr, Fr 9–12:30, 13:30–15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.funsoft–online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Sierra	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo–Do 15–19, Fr 15:30–19:30 Uhr	www.bluebyte.de
BMG	0180 53 04 525	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.bmginteractive.de
Bomico	06103 334 444	Mo–Fr 15–19 Uhr	www.bomico.de
Broderbund	0180 23 54 549	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Creative Labs	089 95 79 081	Mo–Fr 9–17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo	05241 953 539	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.cryomaxupport.de
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo–Fr 9–18, Sa 13–18 Uhr	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	–	–
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo–Fr 11–13, 14–18, Sa+So 14–16 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	02408 940 555	Mo–Fr 9:30 –17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 795 138	Mo–Fr 9 –13 Uhr	empire.co.uk
Europress	siehe Bomico	–	www.europress.co.uk
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.softgold.com
Gametek	02131 600 456	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo–Fr 9–16 Uhr	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	siehe Bomico	–	http://gi.grolier.com
GT Interactive	01805/ 25 43 91	Mo–So 15–20 Uhr	www.gtinteractive.com
Hasbro Interactive	–	–	HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 47 01 520	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	–	–
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo–Fr 11–13 Uhr	www.interact–europe.de
Infogrames	0221 45 43 106	Mo–Fr 15–18 Uhr	www.infogrames.com
Interactive Magic	01805 221 126 (DM 0,48/min)	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.imagicgames.com
Interplay	01805 33 55 55	24–Std.–Service	www.interplay.com
Interplay (ältere Spiele)	siehe Bomico	–	–
IONA	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Konami	069 950 812 88	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.konami.com
Linel	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 95 33 33	Mo–Fr 17–19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15–18 Uhr	–
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Microprose	01805 25 25 65	Mo–Fr 14–17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo–Fr 8:30–17 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo–Fr 8–18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo–Fr 10–16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Bomico	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	–	www.playmatestoys.com
Psygnosis	01805 214 433	Mo–Fr 15–20 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo–Fr 9–19 Uhr	www.sierra.de
Sir–Tech	siehe Virgin	–	www.sir–tech.com
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Bomico	–	–
TerraTec	02157 817 914	Mo–Fr 13–20 Uhr	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	–	www.trimarkint.com (?)
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo–Fr 9–17 Uhr	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	–	www.velocitygames.com (?)
Viacom New Media	0130 820 115	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 89 70 33 33	Mo–Do 15–20 Uhr	www.vie.com
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	–	www.vsv.com
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 7–22 Uhr	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	–	www.netcatalogs.com: 8210/cdrom_Home.html (?)

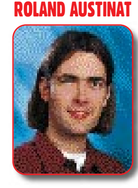


PC PLAYER INDEX

1998 SEPTEMBER

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


HEINRICH LENHARDT


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


MARTIN SCHNELLE


UDO HOFFMANN


THOMAS WERNER

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Seite
M.A.X. 2	Strategie	80	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	62
Red Sea Operations	Zusatz-CD	78	★★	★★★	–	★★★★	★★★	★★★★	98
Operational Art of War	Strategie	75	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	102
Dune 2000	Strategie	74	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	72
Missing in Action	Action	74	★★★★	–	–	★★★★	★★★★	★★★★	90
War Games	Strategie	72	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	108
TA: Battle Tactics	Zusatz-CD	70	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	84
Johnny Herberts Grand Prix	Rennspiel	68	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	92
Stratosphere	Action	68	★★★	–	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	112
Police Quest SWAT 2	Strategie	66	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	80
Small Soldiers	Action-Strategie	65	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	88
Warlords 3: Darklords Rising	Strategie	59	★★★	–	★★★	★★★	★★	★★★	83
MS Baseball 3D	Sport	55	★★	★★★	★★	–	★★	★★	89
Adrenix	Action	54	★★	★	★★★	★★★	★★	★★★	86
Temüjin	Adventure	48	★★	★★★	★★	–	★★★	★★	82
Alien Earth	Action-Adventure	46	★★★	★★★	★★	–	★★★	★★	106
Wrecking Crew	Rennspiel	44	★★	★	★★★	–	★★★	★★★	98
Vangers	Action	40	★★	★	★★	★★★	★★★	★★	110
Judge Dredd Pinball	Flipper	38	★★	★	★	★★	★	★	111
Titanic	Adventure	32	★	★	★★	★★	★★	★★	87
Peron	Denkspiel	17	★	★	★	–	★	★	107

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

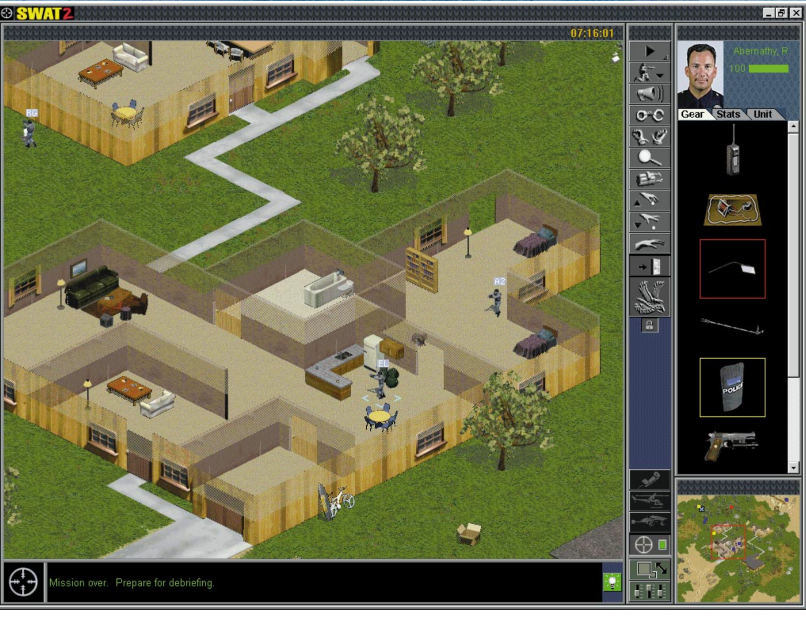
Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Heft
Frankreich 98 – Fußball-WM	Sport	90	★★★★★	–	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	6/98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	88	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/98
Starcraft	Strategie	88	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/98
Unreal	Action	87	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/98
Civilization 2 Multiplayer	Strategie	85	–	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	8/98
Comanche Gold	Flugsimulation	85	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	7/98
Commandos	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/98
Conflict FreeSpace	SF-Simulation	84	–	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	8/98
Gex 3D	Geschicklichkeit	83	★★★★	★★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	7/98
MechCommander	Echtzeit-Strategie	83	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/98
Tender Loving Care	Adventure	79	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/98
F-15	Flugsimulation	79	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★		6/98
Hardball 6	Sport	78	★★★	★★★★	★★	★★★	★★	★★★	7/98

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Police Quest SWAT 2

Heute bleiben die Knöllchen stecken: Mit Scharfschützen und Helikopter-Unterstützung stöbert das SWAT-Team Superschurken auf. Kann Sierras polizeiliche Echtzeit-Taktik in »Commandos«-Gefilden wildern?



Rechts im Inventar ist der Spiegel rot markiert. Mit diesem nützlichen Instrument späht der kluge Polizist Eingänge und Ecken aus, damit er nicht einem bewaffneten Anarchisten direkt vor die Schrotflinte spaziert.

Des Menschen Verhältnis zu Ordnungshütern unterliegt im Laufe seines Lebens heftigen Schwankungen. Bei Kleinkindern ist die Autorität eines gemeinen Verkehrsschupos ausreichend, um sie zum Auslöffeln ungeliebter Suppenrezepturen zu nötigen (»... sonst holt dich der Polizist ab!«). Wenige Jahre später hat der Respekt vor Uniformen oft schlagartig abgenommen, woran Radarfallen und Disco-Razzien meist wesentlichen Anteil haben. Mit solchen Kinkerlitzchen haben die Officers vom SWAT-Team nichts am Hut. Diese Spezialeinheit der amerikanischen Polizei wird bei Geiselnahmen, Entführungen und Terroranschlägen aktiv.

In »Police Quest SWAT 2« stellen Sie ein Spezialistenteam zusammen und meistern dann 15 Krisenszenarien. Verhinderte Anarchisten wählen alternativ die ebenfalls 15 Missionen starke Kampagne der terrorisierenden Bösewichte, in deren Verlauf natürlich andere Prioritäten gelten. Die Räuber pflanzen Sprengstoff und nehmen Geiseln, die Gendarme bringen Zivilisten in Sicherheit und dringen in besetzte Gebäude ein. Das Terroristenvolk darf skrupellos rumballern, ohne deshalb ein Disziplinarverfahren an die Backe gehängt zu bekommen. Auf der SWAT-Seite haben Sie es dennoch leichter, da qualifizierteres Personal und bessere Ausrüstung auf Seiten der Guten stehen.

Abendschule fürs Terrorkommando

Vor jedem Einsatz stellen Sie Ihr Einsatzteam zusammen. Die zahlreichen Kandidaten sind unterschiedlich talentiert, werden mit Waffen, Westen und Spezialwerkzeug gespickt. Schickt man einen Cop auf Fortbildung, setzt er für eine Mission aus. Als Auswirkung der Nachhilfe verbessern sich bestimmte Talente wie Scout-Schleicherei oder Scharfschützen-Treffsicherheit. Mancher Schüler kehrt gar stolz mit einem Waldi von der Akademie zurück: Nach Erwerb eines K9-Zertifikats darf ein Polizeihund geführt werden, dessen zähnefletschende Präsenz potentielle Unruhestifter zu gesittetem Verhalten animiert.

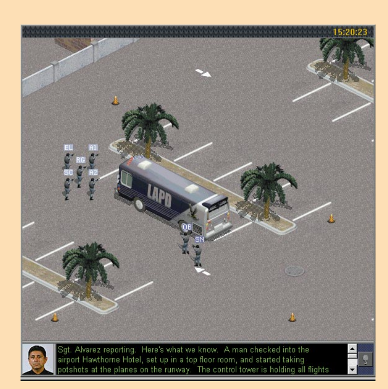
Das Missionsdesign zeigt sich von wahren Verbrechen der letzten Jahre inspiriert. Von der Klein-Geiselnahme im Supermarkt bis zu ausgewachsenen Unruhen Marke »Los Angeles brennt« ist das ganze Repertoire großstädtischer krimineller Energieentfaltung vertreten. Die SWAT-Steuerung erinnert an vertraute Echt-

So long, Sonny

Die Police-Quest-Serie begann 1987 als schlichtes Adventure. Mit 320 mal 200 Pixeln Auflösung und Text-Parser (Kommandos mußten eingetippt werden) ging Officer Sonny Bonds bei »In Pursuit of the Death Angel« auf Ganovenjagd. Nach vier Abenteuern mündete Police Quest in die SWAT-Serie, bei der die taktische Einsatzplanung im Mittelpunkt steht. Sonny Bonds wurde nicht gänzlich vergessen; in SWAT 2 taucht der Held von gestern in der polizeilichen Personalkartei auf.



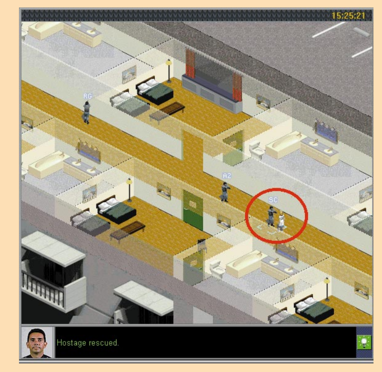
Geiselnahme im Hotel



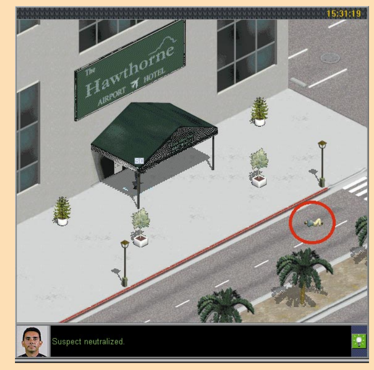
15:20 Uhr: Sergeant Alvarez informiert: Ein Unbekannter hat sich in einem Hotelzimmer verschanzt, eine Geisel genommen und macht Anstalten, auf startende Flugzeuge zu ballern.



15:22 Uhr: Unsere Scharfschützen gehen in Position und sichern die Seite des Hotels ab, von der aus die Schüsse auf die Rollbahn drohen.



15:25 Uhr: Drei SWAT-Mitglieder durchkämmen inzwischen die Hotelzimmer. Dabei befreien sie die Geisel, ein Zimmermädchen.



15:31 Uhr: Dem Attentäter gelingt die Flucht, doch ein vorm Hoteleingang postierter SWAT-Officer paßt auf. Nach einem Feuergefecht kapituliert der verletzte Verbrecher.

zeit-Strategiespiele. Klicken Sie ein Mitglied Ihrer Truppe an, um es herumzubewegen. Per Shift-Taste läßt sich die Blickrichtung festlegen. Das ist sehr wichtig, denn nur in der »Line of sight« stehende Personen können angesprochen, verhaftet oder beschossen werden. Am rechten Bildrand stecken allerlei futzelige Icons, mit denen Sie Spezialaktionen auslösen. Türen werden geöffnet, Kameraden bekommen Feuerschutz, Geiseln werden genommen (Terroristen) beziehungsweise gerettet (Polizisten). Auf Seiten der Ordnungshüter müssen Sie auch dem zwielichtigsten Schurken eine Warnung zubrüllen, bevor ein Schuß fallen darf. Wer die Regeln mißachtet, bekommt Punkteabzüge und Suspendierungen verpaßt.

Rechts von den Aktions-icons ist das Inventar des derzeit gewählten Charakters zu sehen. Hier versammeln sich all die schönen Dinge, die Sie Ihren Leuten vor dem Einsatz spendiert haben. Neben verschiedenen Waffen sind Werkzeuge dabei, um Bomben zu legen oder zu entschärfen. Das gute alte Brecheisen löst kleinere Schlüsseldienst-Sorgen, während ein Spiegel am Stil zum Um-die-Ecke-linsen genutzt wird. Zur Benutzung eines Objekts klicken Sie sein Icon an und dann den gewünschten Einsatzpunkt in der Spielgrafik. Gegen eine kleine Gebühr können SWAT-Streitkräfte auch Überwachungs-Hubschrauber oder ein Panzerfahrzeug ordern; letzteres rammt Zugangslöcher in verriegelte Gangsterbehausungen. In den Kampagnen sollten Sie die Materialschlacht nicht übertreiben – das Einsatzbudget wird in die nächste Mission übernommen. Einmal absolvierte Szenarien lassen sich jederzeit als Quickie erneut spielen. Die prinzipielle Aufgabenstellung bleibt gleich, allerdings werden einige Parameter wie die Verteilung von Gegenständen und Gegnern per Zufall neu festgelegt. Eine Manöverkritik informiert Sie am Ende des Arbeitstages über Ihre Leistungen und gibt konkrete Tips, woran es noch gehapert hat. Mitten in einer Mission können Sie nicht speichern. Dafür kommt man in der Kampagne oft auch dann voran, wenn ein Einsatz nicht hundertprozentig geglückt ist. **(hl)**



Aussuchen, ausrüsten, fortbilden – aber immer schön aufs Budget achten. Die Personalkartei hält unterschiedlich qualifizierte Bewerber parat.

Heinrich Lenhardt ★★★★

Es gibt Spiele, bei deren Anblick einem die Kollegen gebannt über die Schulter starrend ihren schalen Atem in den Nacken blasen. Und es gibt Spiele, deren Grafik einem nur mitleidige Blicke einbringt: »Du armer Tropf, das mußt du testen?«. Auch wenn Police Quest SWAT 2 eher in letztere Kategorie gehört, spricht es nicht nur paramilitärische Ordnungsfreaks an. Schleichen und spähen, Scharfschützen positionieren und Geiseln in Sicherheit bringen: Die SWAT-Missionen sind spannender als mancher Fernsehkrimi.

Allerdings hakt's an einigen Stellen kräftig. Wohl nicht zuletzt aus moralischen Gründen sind die Terroristen-Missionen weitaus schwerer und dämlicher designt. Hektisch gibt man ein paar Flugblätter oder Schüsse von sich, doch die Übermacht der Ordnungshüter ist ebenso eklatant wie langweilig. Generell hätte dem Spielablauf eine radikale Umstellung von »Echtzeit« auf »Runden« gut getan. Bei den unberechenbar umherzappelnden Spielfiguren ist es oft Glückssache, für so wesentliche Aktionen wie »verhaften« oder »beschießen« zielgerecht das passende Schmalspur-Männchen zu beklicken. Als Abhilfe wäre auch eine Art Nahaufnahme-Modus à la MechCommander denkbar gewesen, doch bei SWAT 2 läßt sich nichts zoomen.

Die Kampagnen sind schnell durchgespielt, und der Replay-Faktor ist nicht dolle: Zwar verhalten sich einige Figuren zufällig, aber der grundsätzliche Charakter der Missionen bleibt gleich. Trotz vieler guter Ansätze ein Programm, das sich mit solchen Schnitzern selber ein Bein stellt. Tolerante Echtzeit-Taktiker sollten aber ruhig mal einen Blick riskieren.

+ Kribbelige Krimi-Spannung

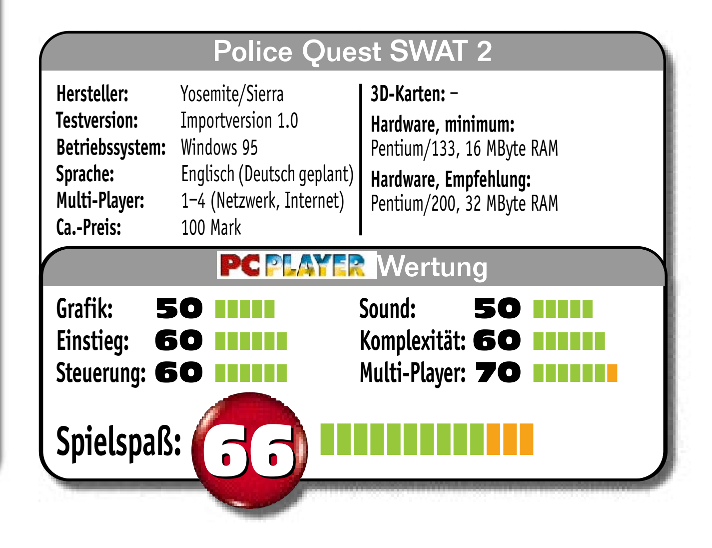
+ Spannende SWAT-Kampagne ...

– ... aber doofe Terroristen-Missionen

– Steuerungs-Hakeligkeiten



Eine typische Terroristen-Mission: Die Chefredakteurin der Tageszeitung soll zum Abdruck eines Pamphlets überredet werden. In der Zwischenzeit ordern unsere Anarchisten belegte Brötchen und Bargeld beim verhandlungswilligen Polizei-Einsatzleiter.



Police Quest SWAT 2

Hersteller:	Yosemite/Sierra	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 66



Fensterln im Museum: Nur in der Bildmitte sehen Sie, was im Spiel passiert.

Adventure für Fortgeschrittene

Temüjin

Lassen Sie sich kein Ü für ein U vormachen: Lee Sheldons »Temüjin« ist durchwachsener und farbloser als sein Frühwerk »Rätsel des Master Lu«.

Mötley Crüe und Motörhead – anglo-amerikanische Schwermetall-Rocker schmücken ihren Bandnamen gerne mal mit einem zünftigen deutschen Umlaut. Und das, obwohl (oder gerade weil?) die in den USA eigentlich keiner so richtig aussprechen kann. »Temüjin« hat jedoch nichts mit donnernden E-Gitarren zu tun, sondern ist (Achtung, Lerneffekt!) der eigentliche Name von Dschingis Khan. Bei dessen Bestattung vor ein paar hundert Jahren lief einiges schief. Eine eher böse Priesterin mordete und fluchte locker vom Hocker unter den Zeremonieteilnehmern herum. Ergebnis: Der Geist des Mongolenfürstes wird in einer fernen Zukunft wieder für Terror und Chaos sorgen – das müssen Sie natürlich verhindern.

Ersonnen wurde Temüjins Plot von Lee Sheldon, der schon das »Rätsel des Master Lu« erdachte. Hersteller South Peak Interactive hat auch sonst keine Mühen und Kosten gescheut: Neben dem Engagement des prominenten Autors wurden alle enthaltenen Örtlichkeiten auf 35mm-Film gebannt, der normalerweise Kinoproduktionen vorbehalten bleibt. Davon bekommt man in der spielerischen Praxis leider wenig mit, weil sich die Ortswechsel und Herumschnüffeleien samt und sonders in einem kleinen Fenster in der Bildmitte abspielen. Sie fahren wie auf Schienen von Stelle zu Stelle und schimpfen bereits nach kurzer Zeit wie ein Rohrspatz über die miese Benutzerführung. Um von Punkt A nach Punkt B zu kommen, müssen Sie jedes Mal lang und breit die dazwischenliegenden Navigationspunkte abklabastern und dazu die Blickrichtung immer wieder in die richtigen Bahnen leiten. Als ob das noch nicht genug wäre, ist Ihre Spielwelt auf die zwölf Räume des Stevenson-Museums begrenzt, wo soeben eine Ausstellung mit Fundstücken aus Dschingis Khans Grabstätte gastiert. Diese sind die eigentlichen Puzzles des Spiels: In klassischer Kombinier-die-Gegenstände-Manier müssen Sie mal mit einem Katapult auf einen Helm schießen, mal in einer Art »The Incredible Machine«-Knobelei eine Tasse Tee brauen oder einen Zaubertrank köcheln, um damit eine verwunschene Konkubine Khans zu befreien. Gespräche und wichtige Schlüsselszenen laufen ohne Ihr Zutun automatisch ab. **(ra)**



Wir wünschen frohes Puzzeln, zum Glück nicht mit 10 000 Teilen.



Dsching-, Dsching-, Dschingis Khan: Dieses Adventure ist mir zu lahm. Die Story mag stimmungsvoll sein, aber originell? Auferstehende Bösewichte erlebt die Film- und Spielewelt wahrlich nicht zum ersten Mal. Die vielgerühmte Video-Reality-Engine läßt obendrein diverse Zornesadern anschwellen: So eine murksige Steuerung habe ich selten erlebt. Wenn ich zum x-ten Mal wie auf Schienen an einem Raum vorbei- statt hineinlaufe, frage ich mich, ob die Entwickler schon mal ein Tex-Murphy-Abenteuer von Access gesehen haben – da klappt das freie Umherbewegen weitaus besser.

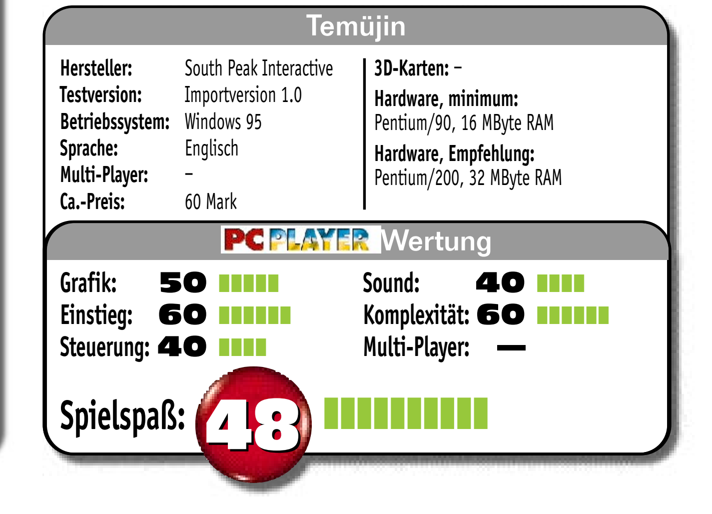
Mag auch gelegentlich Spaß durch die zum Teil durchaus knackigen Rätsel aufblitzen: Das ganze Drumherum erstickt diesen so schnell wie die Feuerwehr einen brennenden Aschenbecher. Unterm Strich bleibt ein höchst durchschnittliches Spiel für leidenswillige Abenteurer. Ich wünsche South Peak Interactive gute Besserung und eine vernünftigere Engine für die nächsten Projekte.

+ Echte Kombinationspuzzles

– Miese Navigation

– Sehr kleine Spielwelt

– Abgedroschene Grundidee



Strategiespiel für Fortgeschrittene

Warlords 3: Darklords Rising

Das Spielprinzip des rundenbasierten Fantasy-Strategicals hat bereits neun Jahre auf dem Buckel, aber der alte Haudegen feiert mit »Warlords 3: Darklords Rising« unerschrocken einen weiteren Auftritt. Neben dem integrierten Vorgänger »Reign of Heroes« bekommen Sie vier neue Kampagnen, ein Dutzend Solomissionen, sieben Mehrspieler-Karten sowie einen umfangreichen Editor. Im Wettkampf mit bis zu sieben Computergegnern produzieren Sie in jeder der rund 40 Städte Fantasy-Einheiten (Elfen, Orks, Magier ...) und schicken diese im Rundentakt umher. Städte und Gegner werden in automatisch ablaufenden Gefechten bekriegt, Tempel und Dörfer dagegen nach Geld und Gegenständen abgegrast. **(md)**



Eroberte Städte werden wahlweise geplündert, zerstört oder unversehrt übernommen.

Manfred Duy



Warlords besitzt seit alters her eine zwar kleine, aber eingeschworene Anhängerschar, und die dürfte durch die vorliegende Folge nur unwesentlich vergrößert werden.
Einsteiger erschrecken angesichts der lausig animierten Bieder-Präsentation. Noch schlimmer ist der mit fortschreitender Spieldauer zunehmende Mangel an Übersicht. Wahre Warlords-Fans dagegen sind traditionell etwas härter im Nehmen und werden sich mit Freuden auf die vier spannenden Kampagnen stürzen. Denn immerhin bietet der vorliegende Kriegsadel zwar praktisch keine Neuerungen, dafür aber viel Spiel fürs Geld.

- **+ Nostalgie-Bonus**
- **+ Abwechslungsreich**
- **– Unübersichtlich**
- **– Lausige Animationen**

Warlords 3: Darklords Rising

Hersteller:	Microprose
Testversion:	Beta vom Juli '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/75, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 59



Zusatz-CD für Total Annihilation

ZUSATZ CD

TA: Battle Tactics

Diesmal zäumen die Höhlenhunde das Pferd von hinten auf: Cavedogs neue Zusatz-CD für »Total Annihilation« verdient das Prädikat »besonders einsteigerfreundlich« – alte Strategie-Hasen könnten dagegen etwas enttäuscht sein.



Unter den neuen Karten befindet sich auch diese wirre Landschaft.

Daß erfolgreiche Spiele fast automatisch Zusatz-CDs im Schlepptau haben, geht grundsätzlich schon in Ordnung, solange der Gegenwert stimmt. Dann nämlich sind beide Seiten glücklich: die Spieler, die sich wieder mit ihrem geliebten Programm beschäftigen können, und die Hersteller, die so auf relativ unaufwendige Weise den Umsatz erhöhen.
Bei »Total Annihilation: Battle Tactics« bekommt der Käufer 100 neue Missionen für das Echtzeit-Strategiespiel geboten, die in Aufträge für die miteinander verfeindeten Core und Arm unterteilt sind. Zusätzlich sortierten die Entwickler sie nach der voraussichtlichen Länge einer Partie. Somit haben Sie die Wahl, ob Sie in der Mittagspause mal schnell einen kurzen Auftrag erledigen oder sich am Wochenende auf eine große Schlacht einlassen. Dementsprechend schwankt auch die Komplexität der Aufgaben: Mal ist bloß ein einsamer Flughafen mit Jagdbombern auszulöschen, dann dürfen Sie wieder eine ganze Invasion leiten. Für was man sich entscheidet, bleibt jedem selbst überlassen: Schließlich sind die Missionen beliebig abrufbar und müssen nicht nacheinander angegangen werden. Einige davon beschränken sich auf Land-, Luft- oder Seegefechte, andere erfordern dagegen den kombinierten Einsatz der unterschiedlichsten

Sogar die Anwendung von Cheats wird bei den Missionsbeschreibungen erklärt.



In dieser Formation verbirgt sich ein neuer Flugzeugtyp.

Thomas Werner ★★★★

Schade, Cavedog: Nach der überzeugenden »Core Offensive« hatte ich mehr von Euch erwartet. Prinzipiell ist es schon eine gute Idee, speziell auf Einsteiger zugeschnittene Missionen anzubieten. Aber so etwas gehört nicht ausgerechnet auf eine Zusatz-CD.
Wer das Hauptprogramm bereits besitzt und so begeistert gespielt hat, daß er sich eine Missions-CD zulegen möchte, wird von diesem Produkt enttäuscht sein. Die Missionen hängen nicht zusammen, sondern sind frei anwählbar. Nicht nur dadurch fehlt ihnen die motivierende Atmosphäre einer Kampagne. Lobenswert hingegen ist die Unterteilung in kurze oder längere Partien, wodurch auch Gelegenheitsspieler zwischendurch einen Auftrag zum Abschluß bringen können. Gerade letztere werden allerdings kaum für eine Zusatz-CD zu interessieren sein. Bedauerlicherweise hat man auch bei etlichen Missionen den Eindruck, als wären sie mit sehr heißer Nadel gestrickt worden. Die zusätzlichen Einheiten erhöhen den Spielspaß ebenfalls nur unwesentlich, sie bewegen sich hart an der Grenze zum überflüssigen Beiwerk und reinen Verkaufsargument. Zudem ließen sie sich zum Großteil schon aus dem Internet herunterladen. Mit den sechs Karten werden vermutlich bloß eingefleischte TA-Spieler im Multiplayer-Modus glücklich.

- \+ 100 neue Missionen
- \+ Unterschiedlich große Aufträge
- \+ Einsteigerhilfen
- − Keine Kampagne
- − Durchschnittliches Missionsdesign

Fahrzeugtruppen. Teilweise muß man mit den zu Beginn vorhandenen Kampfverbänden auskommen, manchmal dürfen Sie auch Fabriken errichten und zusätzliche Panzer oder Roboter zusammenschrauben.

Neue Kampagnen wie bei der vorangegangenen Zusatz-CD sucht man hingegen vergeblich. Daher fehlt auch eine frische Hintergrundstory, die alles zusammenhalten könnte. Wie gehabt sind drei Schwierigkeitsgrade vorhanden, mit denen sich die Anforderungen an Ihr Können anpassen lassen.

Für die Welten Acid, Crystal und Urban wurden neue Landschaften entworfen, die in den sechs zusätzlichen Karten auftauchen. Letztere sind besonders für Mehrspieler-Partien interessant, obwohl sich natürlich auch Solospieler dort mit dem Computergegner messen können. Darüber hinaus tauchen 40 neuartige Einheitentypen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen auf: Dazu gehören sowohl Fahrzeuge als auch Gebäude, am bemerkenswertesten ist dabei die »Schwimmschmelze«, mit der im Wasser Energie in Metall umgewandelt werden kann. Hinzu kommen etliche Hovercraft-Einheiten in fast allen erdenklichen Variationen. Die meisten der übrigen Kampftruppen konnten pfiffige Spieler allerdings bereits kostenfrei von der Cavedog-Homepage (www.cavedog.com) beziehen.

Battle Tactics richtet sich eindeutig in erster Linie an Einsteiger: In den Missionsbeschreibungen werden, beinahe schon wie in einem Mini-Tutorial, sehr brauchbare Hinweise für Neulinge gegeben, wozu auch Cheats gehören. **(tw)**



◀**Heiße Seegefechte fordern Ihre volle Konzentration.**

Total Annihilation: Battle Tactics

Hersteller:	Cavedog	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom Juli '98	**Hardware, minimum:** Pentium/100, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1–10 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	40 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	80
Einstieg:	80	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 70

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Adrenix

Wer hinter »Adrenix« einen hibbeligen Gallier aus einem kleinen, römerbelagerten Dorf vermutet, wird enttäuscht. Denn tatsächlich ist es nur ein weiterer »Descent«-Verschnitt.



Auf Wunsch ist das Cockpit Ihres Gleiters zuschaltbar.

Heute freut sich der tatendurstige Rentner über Viagra, morgen vielleicht schon über »Adrenix«. Handelt es sich hierbei doch um die Wunderdroge der Zukunft, mit der Opa nicht nur wieder stehen, sondern auch marschieren und kämpfen kann wie »in der guten alten Zeit«. Der einzige Nachteil des Stärke, Widerstandskraft und Schmerzunempfindlichkeit spendenden Präparats liegt in der absoluten Tödlichkeit seiner Nebenwirkungen. Um dieses doch nicht ganz belanglose Manko zu beseitigen, krallt sich der hundsgemeine General Pillerman unbescholtene Bürger und erklärt sie kurzerhand zu freiwilligen Testpersonen.

Wo immer fiese Militärregime die Menschheit belästigen, ist bekanntlich auch die obligatorische Rebellentruppe nicht weit. Originellerweise gehören Sie zu letzterer. Und Ihre Aufgabe ist nicht minder ausgefallen: Fliegen Sie mit einem Raumschiff durch insgesamt 24 dreidimensionale Labyrinthe und ballern Sie sämtliche Widersacher zu Schrott. Dabei besteht die Kulisse größtenteils aus dunklen, baufälligen Städten, Fabrikanlagen oder Reaktorräumen, wie es sich für ein Szenario im »Blade Runner«-Stil gehört. Die dort herumsausenden Feinde sind allesamt winzige Roboterwesen mit extrem beschränkter Indizierungsgefahr (sprich: Intelligenz). Zur Beseitigung des weltbedrohenden Übels verfügt Ihr Gleiter über zehn verschiedene Waffen wie ein Maschinengewehr, einen an »Subculture« erinnernden Energiestrahler, Plasmawaffen oder diverse Raketen. Der Multiplayer-Modus erlaubt die lustige Roboterhatz zu acht im Intra- oder Internet. Ferner sei lobend erwähnt, daß Sie während des gesamten Spiels speichern dürfen. **(vs)**



Die meisten Missionsziele betreffen das Zerstören feindlicher Jäger und Installationen.

Volker Schütz ★★★

Stellt man sich die Software-Industrie als träges Weidetier vor, ist Adrenix das Produkt aus jahrelangem, bedächtigem Kauen, Schlucken und erneutem Heraufwürgen. Es gibt im ganzen Spiel kein einziges Element, das nicht zuvor durch etliche Mägen gewandert wäre. Schon dem Intro haftet solch eine starke Blade-Runner-Ähnlichkeit an, daß die Programmierer Ridley Scott anstandshalber eine Gewinnbeteiligung auszahlen sollten.

Ansonsten plagiiert Adrenix erbarmungslos das uralte Descent, ohne dabei dessen Qualität zu erreichen. So sehr ich mich auch mühe, eine adäquate Beschreibung für die Grafik- und Soundkulisse zu geben, mir kommt immer wieder nur das Wort »langweilig« in den Sinn. Die Gegner sind winzig, einförmig und nicht sonderlich helle, die Texturen unstimmig, die Missionbriefings uninspiriert. Wenigstens erweist sich die Steuerung als passabel. Ab und zu gibt es sogar einige nette Level-Abschnitte, in denen etwa ein zerschossenes Pumpensystem zu einer wahren Schleimflut führt. »Nett« eben, aber bevor ich mir ein »spektakulär« abringen kann, würde ich noch eher Claudia Nolte als neue Lara Croft nominieren.

+ Steuerung o.k.

+ Gediegenes Level-Design

− Üble Texturen

− Winzige Gegner

Adrenix

Hersteller:	Playmates Interactive
Testversion:	Beta vom Juli '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

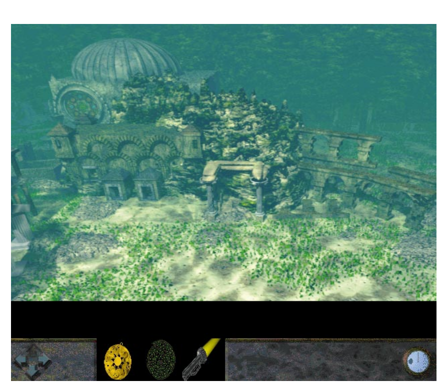
Spielspaß: 54

Adventure für Einsteiger

Titanic

Das unglaubliche Geheimnis

Als anerkannter Tiefsee-Tauchexperte haben Sie sich zu einer spektakulären Mission bereit erklärt: der Untersuchung der gesunkenen »Titanic«. Auf dem Meeresgrund angekommen, können Sie aber weder die Leiche Leonardo DiCaprios, geschweige denn eine Spur des Ozeanriesens entdecken. Statt dessen laufen Sie durch eine Unterwasser-Stadt mit Glockentürmen, Tempeln und Bibliotheken. In den verteufelt gut erhaltenen Ruinen hängen überall Schrifttafeln, die in einer unbekannten Schrift verfaßt wurden. Sollten Sie sich aus Versehen in das legendäre Atlantis verirrt haben? In »Myst«-ähnlichem Stil tauchen Sie durch zahlreiche Standbilder, sammeln Gegenstände in Ihrem Inventar und versuchen, die Titanic zu finden. Eine wirklich schwere Aufgabe. **(uh)**




Eine friedliche Unterwasser-Stadt, doch wo ist die Titanic?

Udo Hoffmann ★★

Unglaublich, wozu Filmerfolge die Softwarefirmen verleiten können. Dieses Spiel war zu Beginn seiner Entwicklung vermutlich Titanic-frei. Erst der Kino-Megahype führte wohl dazu, daß der werbewirksame Unglücksdampfer schnell noch eingebaut wurde. Daher soll auf einmal kein Eisberg, sondern ein Medaillon für den Untergang verantwortlich sein – Himmel, hilf!

Auch wenn man von dieser Merkwürdigkeit absieht, ist mit dem Programm kein großer Staat zu machen. Die Zeichnungen sind nur zweitklassig. Und überall in der Unterwasser-Stadt befinden sich wichtige braune oder grüne Labyrinthe, in denen man sich kaum orientieren kann.

- \+ Atmosphärische Musik
- − Krude Story
- − Orientierung schwierig
- − Rätsel schwach

Titanic – Das unglaubliche Geheimnis

Hersteller:	Ari Data
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 3.1 / 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	50 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	386/40, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	486/33, 8 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	40
Steuerung:	40	Multi-Player:	—

Spielspaß: 32



Action-Strategiespiel für Fortgeschrittene

Small Soldiers
Squad Commander

Spielzeugsoldaten auf dem Vormarsch: Nach »Army Men« folgt nun ein weiteres Spiel, in dem die Plastikkameraden munter um sich schießen.



Den explosiven Tennisbällen muß mit richtigem Timing ausgewichen werden.

Wer sagt da, bloß Mädchen spielen mit Puppen: Die »Barbie für Buben« muß nur statt dem gewohnten Krampfgrinsen einen etwas aggressiveren Gesichtsausdruck besitzen, der Tarnanzug ersetzt das Abendkleid, und das Kosmetikköfferchen wird von einer Knarre verdrängt. Schon erobert sie im Sturm die Knabenherzen und läßt als Action-Figur die seit dem Weltspartag angesammelten Taschengeld-Rücklagen kräftig zusammenschmelzen.

Um derartige Spielkameraden dreht sich alles in einem im Herbst erscheinenden Kinofilm sowie in diesem parallel entwickelten Computerspiel. Zwei rivalisierende Kunststoffkämpfer-Gruppen liefern sich harte Gefechte um die Nachbarschaft. Dabei beschränken sich die Auseinandersetzungen nicht auf das heimische Kinderzimmer, sondern greifen auch auf angrenzende Wohnhäuser und Läden über. Auf diesen Schlachtfeldern toben die Auseinandersetzungen in Echtzeit. Jede Seite verfügt über bis zu sechs Grundtypen von Kämpfern mit unterschiedlichen Fähigkeiten. So gibt es bei den herzensguten Gorgonites-Monstern einen Bogenschützen und Faustkämpfer. Die gnadenlose Commando-Elite bietet dagegen äußerst modern ausgerüstete Soldaten auf.



Schweinerei im Supermarkt: Auch hier wird scharf geschossen!

Bei jeder der insgesamt 20 Missionen müssen mehrere Ziele erreicht werden. Dazu gehört die Befreiung eines anderen Teammitglieds, die Zerstörung der Telefonverbindung oder die Aktivierung eines bestimmten Apparates. Nicht nur die Kämpfe sind sehr actionlastig, es gibt auch Hindernisse und Fallen, die mit viel Geschick zu überwinden sind. Beispielsweise zersäbeln schwingende Uhrenpendel die Recken, oder aus dem Boden schießende Feuerwände schmelzen sie ein. Es darf immer nur eine kleine Gruppe von Soldaten ins Gefecht geschickt werden; begrenzter Nachschub liegt jedoch in einer Kiste bereit. In der Gegend verteilte Extras erhöhen die Stärke der Waffen, verbessern den Gesundheitszustand oder bescheren einen hübschen Extra-Söldner. Darüber hinaus gibt es Zusatzwaffen wie Feuerwerkskörper, allerdings können die Westentaschen-Soldaten neben ihrer Hauptwaffe nur einen weiteren Gegenstand mit sich führen. **(tw)**



Thomas Werner ★★★★

Wer schon immer eine Waschküche oder einen Supermarkt in ein Schlachtfeld verwandeln wollte, der hat nun die Gelegenheit dazu. In der Tat haben die Schauplätze von Small Soldiers ihren eigenen Reiz und wären genau der richtige Hintergrund für ein humorvolles Echtzeit-Strategiespiel. Leider meinte man wohl, nur dann auch jüngere Käufer anzusprechen, wenn kleine Geschicklichkeitstests vorhanden sind. Dadurch werden die guten Ansätze zu einem originellen Taktik-Spiel deutlich verwässert. Wer seine Mannen durch einen heißen Kampf führt, nur um sie dann Stück für Stück von einem den Weg versperrenden, wildgewordenen Taschenmesser zerhäkselt zu bekommen, der braucht ein ruhiges Gemüt.

Weitere Kinderkrankheiten: Warum ist es innerhalb eines geschlossenen Hauses möglich, Sprengstoff über die Trennwände hinweg in einen anderen Raum zu werfen? Warum reagiert der Computergegner mitunter nicht, wenn er aus gewisser Entfernung beschossen wird? Die Liste ließe sich fortsetzen, doch der Respekt vor dem dennoch durchscheinenden Spielspaß verbietet eine weitere kleinliche Aufrechnung.

- \+ Originelle Einsatzorte
- \+ Netter Taktik-Teil
- − Spielerische Ungereimtheiten
- − Überflüssige Action-Elemente

Small Soldiers – Squad Commander

Hersteller:	Hasbro Interactive
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	3Dfx
Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

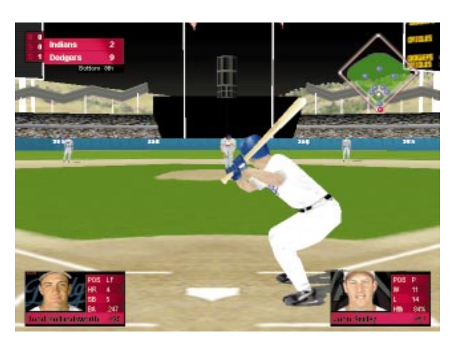
Spielspaß: 65

Spiele-Test

Sportspiel für Einsteiger

Microsoft Baseball 3D

Das Motto von »Microsoft Baseball 3D« lautet: viel Action, kaum Simulation. Direct3D-fähige Beschleunigerkarten sind zudem Pflicht. Die Akteure wurden ansehnlich polygonisiert, die Stadien können da nicht ganz mithalten. Der Sprecher, der wie im wahren Leben manchmal über den Zen-Charakter eines Spiels hinweghilft, begeistert nicht unbedingt: Zu wenige Variationen in den Kommentaren, Sätze wie aus dem Textbaustein-Kasten.



Im achten Inning führen die L.A. Dodgers weit vor den Cleveland Indians.

Die Steuerung von Pitcher und Batter ist so empfindlich wie ein Faß Nitroglyzerin, diverse Blickwinkel können nur per Menü-Umweg erzwungen werden. Clevere Base-Fensterchen wie in »Hardball 6« fehlen völlig. Zum Anschauen und Bearbeiten der Spielerdaten muß ein separates Programm her, die gesamte Benutzeroberfläche driftet zwischen Windows-typischen Menüs und gewöhnungsbedürftigen Befehlsleisten hin und her. Kein Witz: Im Liga-Modus müssen immer alle 162 Spiele einer Saison absolviert werden. **(ra)**

Roland Austinat



Außen hui, innen pfui! Auch wenn die schlägerschwingenden Recken schick animiert sind – Microsofts Baseball-Versuch richtet sich eher an Action-orientierte Einsteiger. Die hätten sich allerdings über ein echtes Handbuch gefreut – die spielflußunterbrechende Online-Hilfe will kein normaler Mensch während eines Spiels aktivieren. Nebenbei ist die Lernkurve steil wie die Eiger Nordwand: Im Vergleich zur sehr einfachen Einsteiger-Variante ist das Treffen eines Balls im Fortgeschrittenen-Modus eine hehre Kunst. Präsentationsverliebte Sportler bleiben besser bei Triple Play 99. Hardball 6 befriedigt selbst die Ansprüche der größten Baseball-Cracks.

- \+ Schneller Action-Einstieg
- − Ewige Ladezeiten
- − Kein Handbuch
- − Wirre Menüstruktur

Baseball 3D

Hersteller:	Microsoft
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1-2 (an einem PC)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: Direct3D
Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	50	Multi-Player:	40

Spielspaß: 55

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Missing in Action

Viel Hubschrauber, wenig Simulation. Über den Reisfeldern Vietnams wird bevorzugt Actiongeknatter abgesondert, was dem Spielspaß gar nicht schlecht bekommt.

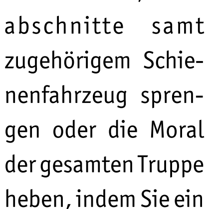


Missing in Action zeichnet sich durch extrem detailreiche Spielgrafik aus. (Direct3D)

Was haben Charlie Sheen, Sylvester Stallone und Tom Hanks gemeinsam? Abgesehen von Beruf, Haarfarbe und möglicherweise auch ein paar Dingen, über die sie nicht in der Öffentlichkeit reden, vor allem eines: Sie waren alle in Vietnam. Zumindest in der Hollywoodausgabe Vietnams. Dreckige und verschwitzte Männer sind im Kino echte Kassenknüller – und beweisen so, daß Menschen mit Vorliebe andere Menschen leiden sehen.

Was dem Film recht ist, soll der Softwareindustrie nur billig sein: »Missing in Action« erzählt die Geschichte von Captain Mann, einem amerikanischen Hubschrauberpiloten. Auf dem Kontinent der aufgehenden Sonne und der untergehenden Wirtschaft fliegen Sie zwischen Videosequenzen und Mission-Briefings für Mr. Mann 26 Einsätze, bei welchen Sie Ihren Helikopter in typischer Action-Manier aus der Vogelperspektive betrachten. Dabei kreisen Sie über recht detaillierten Landstrichen. Unter Ihnen fließen schmale Flüsse, weiden winzige Kühe und flitzen drollige Männchen durch prasselnde Granaten. Getroffene Feindfahrzeuge explodieren nicht schlicht, sondern geraten zuvor außer Kontrolle und überschlagen sich sogar bisweilen. Weiterhin unterscheiden sich die Fahreigenschaften der gegnerischen Vehikel merklich. Während flinke Jeeps hektisch Ihren Attacken ausweichen, brummen schwere Panzer stur durch die Botanik und begnügen sich mit respekteinflößenden Kanonenschwenks.

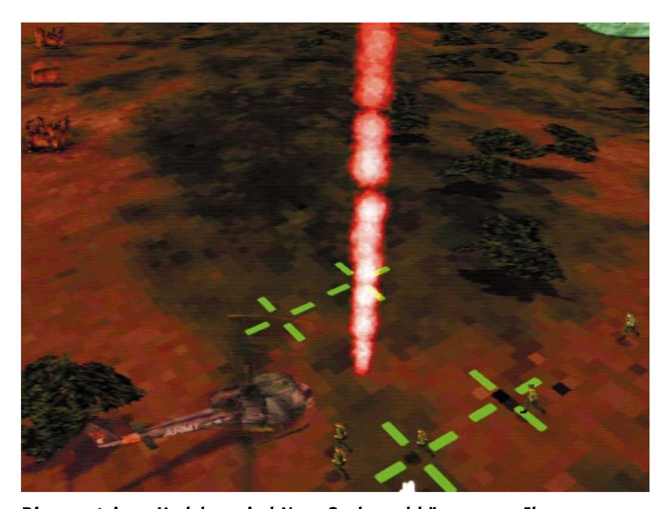
Die einzelnen Einsätze heben sich angenehm voneinander ab, so daß es nicht nur auf reine Vietcong-Safaris geht. Sie müssen vielmehr abgestürzte Kollegen retten, Brücken vernichten, Gleis-



abschnitte samt zugehörigem Schienenfahrzeug sprengen oder die Moral der gesamten Truppe heben, indem Sie ein Grüppchen Playboy-Bunnies beschützen. Hierbei fliegen Sie insgesamt sieben verschiedene Hubschrauber (etwa Cobra, Huey oder Chinook), die über unterschiedliche Bewaffnung verfügen. Es gibt dabei außer den üblichen Bleispuckern, Granaten und Raketen auch einige »streng geheime« Schmuckstücke, beispielsweise einen an das Fluggerät schnallbaren Flammenwerfer. Nebenbei unterstützt Sie Ihr Bordschütze mit kräftigen Feuerstößen gegen etwaige Attacken von der Seite.

Sie dürfen außerdem mit Leuchtgeschossen die Angriffsziele für die Navy Seals, die Artillerie oder Napalm-Abwürfe markieren. Diese bereiten dem Gegner noch mehr Freude als eine Salve aus der »einfachen« 20mm-Kanone. Gespeichert wird automatisch nach jeder Mission. Einen Mehrspieler-Modus gibt es ebenfalls, der zum Testzeitpunkt allerdings noch nicht fertiggestellt war.

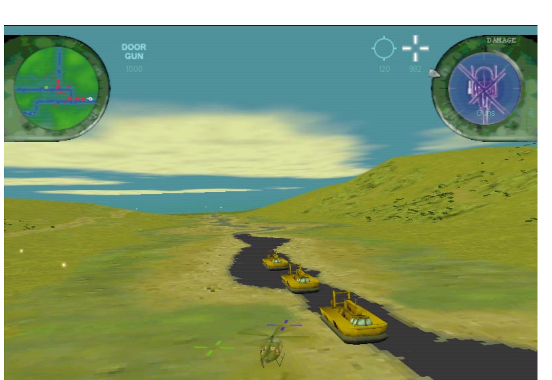
(vs)



Diese putzigen Kerlchen sind Navy Seals und können von Ihnen zum Einsatzort dirigiert werden. (Direct3D)



Ohne 3D-Beschleuniger macht die Grafik einen kläglichen Eindruck. (Software)



In dieser Mission müssen Sie die den Fluß hinauffahrenden Hovercrafts beschützen. (Direct3D)

Volker Schütz ★★★★

Die Kritik vorweg, weil es davon nicht allzuviel gibt: Es hätten ein paar Missionen mehr sein dürfen. 26 Einsätze klingen nach langem Spielvergnügen, aber da etliche recht zügig beendet werden können, trügt der Schein. Des weiteren ist das Sichtfeld von »uns Piloten« ein bisserl eingeschränkt. Gerade beim Auf- und Absteigen des Hubschraubers verliert man schnell den Feind aus den Augen.

Ansonsten verfügt Missing in Action über etliche originelle Elemente, etwa die Einsatzmöglichkeit der Navy Seals. Wenn eine wuselige Horde angriffslustiger Pixelknirpse zur eben gesetzten, rauchenden Markierung stürmt, lacht das Imperialisten-Herz. Die Grafikeffekte des Spiels sind wirklich klasse, bei Nachtflügen durch den prasselnden Regen kommt schnell zermürbende Platoon-Stimmung auf. Der Abwechslungsreichtum der Missionen fällt angenehm auf, zumal er vom verhältnismäßig einfach gestrickten Spielprinzip glorreich ablenkt. Die Hintergrundgeschichte würde zwar als Dokument objektiver Kriegsberichterstattung nicht unbedingt den Pulitzer-Preis abstauben, als Vorlage für ein Landser-Heftchen reichte sie jedoch allemal. Da es auch über die Steuerung nichts Negatives zu berichten gibt, bleibt mir nur, dem Spiel hiermit feierlich den Orden der »relativen Kaufempfehlung« zu verleihen.

- + Inspirierte Flug-Action
- + Viele Details
- + Abwechslungsreich
- − Eingeschränktes Sichtfeld
- − Fragwürdiges Szenario



Bei schlechtem Wetter kommen die Lichteffekte besonders schön heraus. (Direct3D)

Missing in Action

Hersteller:	GT Interactive
Testversion:	Beta vom Juli '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: Direct3D

Hardware, minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	—

Spielspaß:



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Johnny Herbert's
Grand Prix Championship 1998

Eine neue Schachtel drängelt in die Boxengasse: Trotz kleiner Lackfehler schlägt sich Johnnys Formel-1-Simulation ganz tapfer im Klassement.

Nicht überall, wo »Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998« draufsteht, sind diese Zutaten auch drin. Weder geht es um die Saison '98 der Formel 1, noch kommt der schnelle Herbert selber im Spiel vor. Die klitzekleine Diskrepanz zwischen Titel und Inhalt bietet natürlich Raum für die wunderbarsten Spekulationen: Steckt vielleicht Johnnys Freundin dahinter, die ihrem Schatz mal was ganz Persönliches schenken wollte – ein Computerspiel mit seinem Namen? Oder sollte die Geschichte ursprünglich »Arnold Schwarzeneggers Seifenkisten-Turnier Steiermark 1968« heißen, aber dann bekam man die Lizenz nicht? Fragen über Fragen.



Johnny Herbert's Grand Prix schmückt sich mit zwei Fahrerperspektiven. Hier blicken wir von hinten auf das eigene Fahrzeug.

Startvorbereitungen

Doch genug fabuliert, wenden wir uns den harten digitalen Tatsachen zu: Insgesamt gehören 15 Strecken zum Lieferumfang, die zudem aus ganz unterschiedlichen Epochen der Formel 1 stammen. In Australien fahren Sie immer noch auf dem Stadtkurs von Adelaide – im Grunde kein großer Nachteil, ist dieser doch viel interessanter als die aktuellere, aber reizlose Piste von Melbourne. Außerdem steht ein chinesischer Kurs zur Verfügung. Die 24 Fahrer und Teams sind alle namenlos, können aber selbstverständlich editiert werden.

Je höher der gewählte von sechs Schwierigkeitsgraden, desto länger dauern die einzelnen Rennen. Das Teilnehmerfeld wächst von den anfänglichen vier Fahrern bis auf die komplette Zahl von 24 an, last but not least unterwirft sich Ihr Fahrzeug immer mehr den physikalischen Beschränkungen. Es verbraucht dann Sprit, und die Reifen verschleißen. Außerdem werden Schäden beim Aufprall auf Mauerwerk nicht mehr vom gnädigen Rennfahrergott verhindert. Am auffälligsten variiert das Fahrverhalten: Auf der Stufe »Anfänger« herrscht der beliebte Liegt-wie-ein-Brett-auf-der-Straße-Effekt vor. Als »As« hingegen sollten Sie Ihren Boliden mit größtem Respekt behandeln. Etwas zuviel Gas in der Kurve, und Sie können mit der nächsten Absperrung Brüderschaft trinken. Beschleunigen Sie Ihr Fahrzeug aus dem Stand mit zu hoher Drehzahl, gerät der Wagen ebenfalls aus der Spur, gleiches gilt für eine Vollbremsung. Die Keyboard-Steuerung ist dann nicht mehr optimal.



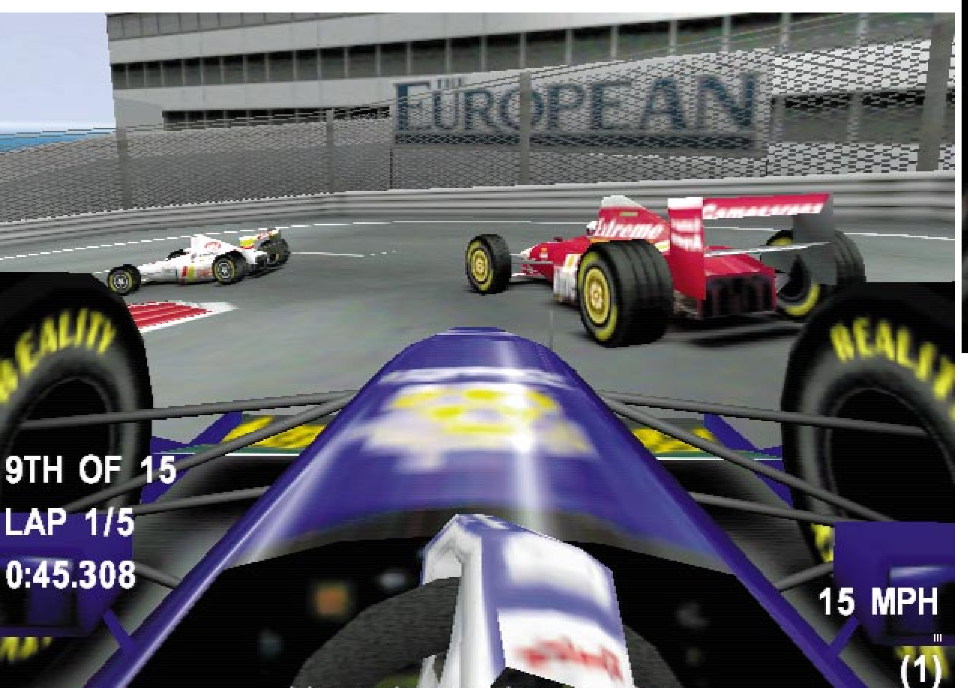
Belgien. Es ist windig. Doch der Helm schützt die Frisur des Fahrers.



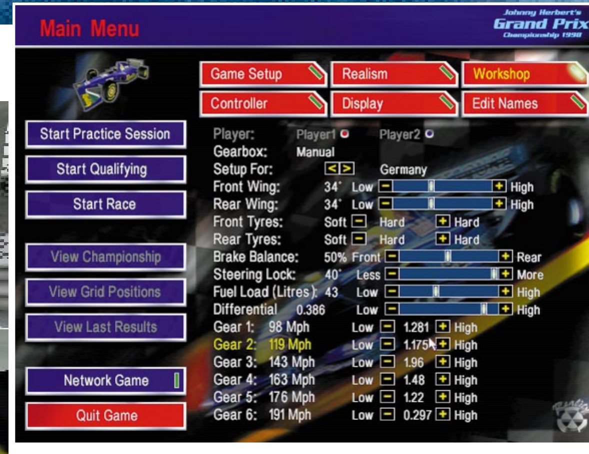
China. Die Sonne brennt. Trotz einer harten Qualifikation hält der Motor.



Deutschland. Wieder mal Nebel. Ein melancholischer Blick zurück.



Auf diesem Bild können Sie erkennen, daß Ihr Rennwagen zwar Spiegel besitzt, diese aber lediglich Staffage sind.



▲ Eine Hochgeschwindigkeitsstrecke wie der Hockenheimring verlangt nach flachen Spoilern und langen Getriebeübersetzungen.

Mit einem einfühlsamen Händchen am Joystick lassen sich diese Widernisse allesamt meistern, etwas Zeit muß man allerdings investieren. Der Wagen reagiert nach dieser Eingewöhnungsfrist sehr spontan auf jeden Befehl, selbst Power-Turns lassen sich problemlos meistern. Überfahren Sie jedoch die Grünstreifen neben der Piste oder geraten Sie in die sandigen Auslaufzonen einer Kurve, sind Ihre Reifen hoffnungslos verklebt. Mindestens eine halbe Runde lang sollten Sie dann mit äußerster Vorsicht navigieren, bis der Dreck wieder abgeschüttelt wurde.

Udo Hoffmann ★★★★

Ein derart gutes Fahrgefühl wie hier hätte ich mir bei Psygnosis' »Formel 1 '97« gewünscht. Auf höheren Schwierigkeitsstufen kann ich wunderbar nachvollziehen, daß ich im Cockpit einer lenkbaren Rakete sitze. Die Spannung im Rennen ist hoch, meine Motivation ebenfalls.

Nur aufgrund einiger ärgerlicher Schwächen büßt »Johnny Langername« seinen Vorsprung durch Fahrbarkeit wieder ein. Gegen die Aggressivlinge vom Computer-Team ist Schumi der reinste Waisenknabe: Wehe, sie sind schneller als ich, dann donnern mir die Burschen ohne Rücksicht auf Verluste von hinten in den Wagen und hauen mich von der Strecke. Während ich wild dahinkreisele, ziehen sie selber – vermutlich freudig feixend – unbeschadet an mir vorbei.

Kümmerliche Boxenstopps ohne Mechaniker, eckige Reifen, eine leicht flimmernde und aufpoppende Grafik: Die Liste der kleinen Mängel ist lang. Entscheidend für ein nettes Programm ist aber immer noch die grundsätzliche Spielbarkeit, und die läßt sich dem Spiel nicht abstreiten. Wer mit den genannten Mankos leben kann und sich gern gegen rüde Konkurrenz wehrt, liegt bei Johnnys Rennspiel nicht falsch.

+ Gute Fahrphysik

+ Rennen äußerst spannend

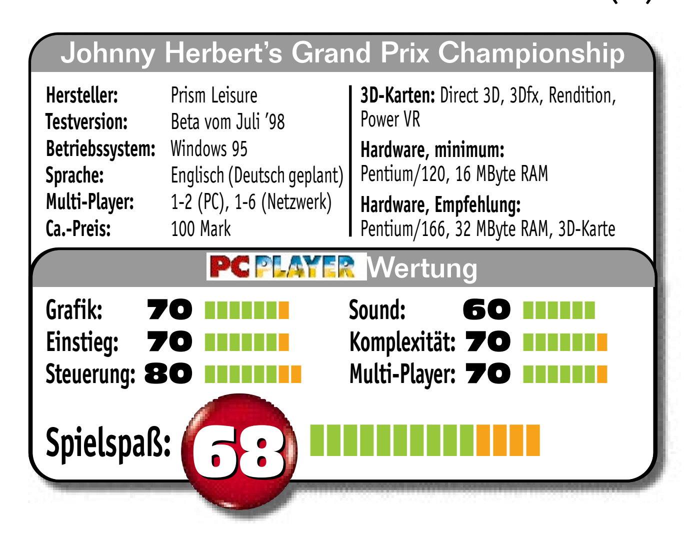
– Rücksichtslose Computergegner

– Keine richtigen Rückspiegel

Rätselhafte Regeln

Hersteller Prism Leisure hat keine Lizenz von den Formel-1-Gewaltigen erworben, offensichtlich schließt das auch die Verwendung des offiziellen Punktesystems aus. Für den Sieg gibt es je nach Teilnehmerzahl mal acht, mal zwölf Punkte. Geübte Formel-1-Veteranen reiben sich noch häufiger verwundert die Augen. Die einzelnen Strecken wurden anscheinend mit dem Pi-mal-Daumen-Verfahren vermessen und weichen teilweise erheblich von der Realität ab. Leider gibt es keine realistischen Wettereinflüsse. Auf Wunsch legt sich immerhin Nebel über Wald und Flur und macht aus optimistisch leuchtendem Asphalt eine Melancholie verströmende Teerdecke. Das Fahrverhalten ändert sich deswegen aber nicht. Auch bei den Boxenstopps muß man Abstriche machen. Ihrem Wagen werden wie von Geisterhand die Reifen gewechselt, Mechaniker sind weit und breit nicht zu sehen. Das Setup-Menü selber besitzt aber genau den richtigen Umfang für eine Simulation »light«. Sie können zwischen verschiedenen Reifensorten und Getriebeeinstellungen wählen oder am Spoiler basteln.

Bäume am Wegesrand bestehen auch hier lediglich aus flachen Bitmaps, dafür treten diese in den unterschiedlichsten Variationen und Farben auf. Im Replay nach dem Rennen werden Sie sogar feststellen, daß die Rennwagen metallisch glänzen und Licht reflektieren, im eigentlichen Rennen ist dieser Effekt aber kaum zu bemerken. **(uh)**



Johnny Herbert's Grand Prix Championship

Hersteller:	Prism Leisure
Testversion:	Beta vom Juli '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1-2 (PC), 1-6 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Rendition, Power VR

Hardware, minimum: Pentium/120, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 68

Zusatz-CD für F22 ADF

Red Sea Operations





In den neuen Missionen begegnet Ihnen viel Abschießenswertes – diese MiG-27 zum Beispiel.

Diese Zusatz-CD für die DID-Flugsimulation »F22 ADF« bietet drei neue Feldzüge sowie eine reine AWACS-Kampagne, deren Missionen wie beim Original einen Strategieeinschlag besitzen. Entwickelt wurden die Einsätze nicht bei DID selbst, sondern vom englischen Team Sim Tech, das beispielsweise schon die Afghanistan-Zusatzkampagne für »F-16 Fighting Falcon« von Digital Integrations produzierte.
Insgesamt sind 36, im Unterschied zum Hauptprogramm frei anwählbare, Aufträge im mittleren Osten (Jemen, Ägypten) zu absolvieren, zusätzliche Fluggebiete haben die Designer nicht eingebaut. So müssen Sie etwa den Assuan-Staudamm beschützen oder ein mit chemischen Kampfstoffen beladenes Frachtschiff versenken – die Fische werden es Ihnen danken. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Die Programmierer bei Sim Tech legen hier schöne, herausfordernde Aufträge vor. Leider stören in der deutschen Version jede Menge Schreibfehler; besonders gern macht das scharfe »ß« in den Missionsbeschreibungen Probleme.
Ein neues Fluggebiet wäre ebenfalls wünschenswert gewesen. Trotzdem sind die vier »Tours of Duty« abwechslungsreich und spannend. Motivierender wären natürlich hintereinander zu erledigende Einsätze gewesen, so können Sie schon in alle hineinlinsen. Von solchen Kleinigkeiten abgesehen, erhalten Sie aber auf dieser Zusatz-CD eine Menge Spiel für Ihr Geld.

+ Interessante Missionen

– Keine umwälzenden Neuerungen

Red Sea Operations

Hersteller:	Sim Tech/Infogrames	**3D-Karten:** Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1 – 16 (Modem, Netzwerk)	
Ca.-Preis:	40 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß:


Rennspiel für Fortgeschrittene

Wrecking Crew

Dieses Action-Rennspiel entführt Sie auf vier Kurse in New York, Sydney, am Mittelmeer und in einem Vergnügungspark. Dort dürfen Sie sich mit sieben Gegnern herumschlagen, denen Begriffe wie Fairneß oder Anstand unbekannt sind: Wenn sie nicht gerade mit den unmöglichsten Waffen aus ihren Fahrzeugen schießen, rammen sie den armen Spieler oder lassen eine dicke Ölspur auf der Straße zurück. Verhalten Sie sich genauso unkollegial, haben Sie eine gute Chance, die Rennen zu gewinnen. Es wird um die verschiedensten Pokale gefahren, je nach Cup verändern sich die Strecken etwas. **(uh)**



Ein Bonusgegenstand macht dieses Fahrzeug für kurze Zeit unzerstörbar.

Udo Hoffmann 

Die grobe Bitmap-Grafik dreht und schlenkert in einem Seekrankheits-auslösenden Ausmaße. Wem daß keine Kopfschmerzen bereitet, der erhält sie durch den unglaublich wirren Spielablauf. Sämtliche Rennstrecken sind maßlos mit unnützen Hintergrundgrafiken oder Hindernissen überfrachtet. Der Kurs selber verläuft in den wildesten Schwüngen nach links und rechts und läßt einem kaum eine Sekunde, um auf den links oben befindlichen Streckenplan zu linsen.
Schade ist es um die mannigfaltigen Bonuswaffen, die manchmal erstaunliche Auswirkungen haben: Ihr Fahrzeug schrumpft oder gerät in einen verlangsamenden Wirbelsturm. Dadurch läßt sich ein in den Graben gefahrenes Rennspiel aber auch nicht mehr gravierend verbessern.

+ Viele Extras

– Rennstrecken völlig überladen

– Oberhektisch

– Miese Kollisionsabfrage

Wrecking Crew

Hersteller:	Telstar	**3D-Karten:** 3Dfx geplant
Testversion:	Beta vom Juni '98	**Hardware, minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1-2 (PC), 1-8 (Netzwerk)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	60	Komplexität:	50
Steuerung:	40	Multi-Player:	50

Spielspaß:


Strategiespiel für Profis

Operational Art of War

Bei Talonsofts neuem Niveaubolzen wird tiefgründig taktiert: Gegen diese Dicke Berta nehmen sich thematisch vergleichbare Strategiespiele vom Kaliber »Panzer General 3D« oder »East Front« wie Luftgewehre aus.



▲Die blaurote Linie markiert den aktuellen Frontverlauf, sichtbar sind stets nur die in der näheren Umgebung befindlichen feindlichen Einheiten.

Daß Chefprogrammierer Norm Koger ein Faible für denkintensive militärische Brettspiele hat, ist dem rundenbasierten »Operational Art of War« deutlich anzumerken. Hier wie dort besteht die Hauptaufgabe darin, eine starre Front durch kluge Umgruppierungen und lokal begrenzte Vorstöße aufzubrechen und gegnerische Attacken durch elastisches Zurückweichen ins Leere laufen zu lassen. Für ein schnelles Spielchen zwischendurch ist dieser strategische Schlagabtausch daher denkbar ungeeignet, ein gutes Viertelstündchen pro wohlüberlegtem Zug sollten Sie schon veranschlagen.

Fast alle der 17, zwischen 1939 und 1955 angesiedelten Einzelszenarien wurden der Militärgeschichte entnommen. Die meisten davon entstammen dem Zweiten Weltkrieg wie etwa die Landung in der Normandie, der Afrikafeldzug oder der Kessel von Stalingrad. Aber auch Koreakrieg, Nahost-Konflikt sowie zwei fiktive Feldzüge sind mit von der anspruchsvollen Partie. Damit nicht genug: Auf der Website www.talonsoft.com befinden sich weitere, herunterladbare Szenarien, die ihre Existenz dem integrierten Editor verdanken. Mit ihm manipulieren Sie die vorhanden Maps und erstellen völlig neue Landkarten, selbst die Kampfwerte jeder einzelnen Einheit lassen sich verändern. Zuschaltbar sind zudem zeitlich fest definierte Ereignisse, die auch in den Szenarien auftreten. Politische Umstürze, Guerilla-Aktivitäten, Patrouillen oder lokale Wetterumstürze können das Kriegsglück von einem Moment auf den anderen wenden.

Die Vergabe komplexer Befehle erfolgt über eine Iconleiste. Mehrere Einheiten können das selbe Hexfeld in Beschlag nehmen

Auch um Verstärkungen, den Nachschub oder die Artillerie-Unterstützung müssen Sie sich kümmern. See- und Luftstreitkräfte sind zwar vorhanden, der Artillerie kommt aber eine Sonderrolle zu: Über ein separates Menü lenken Sie deren indirektes Feuer in ein Zielgebiet. Ausgeführt wird der Befehl erst einige Runden später, dafür aber vollautomatisch.

Die meiste Zeit sind Sie damit beschäftigt, Ihre weit über 100 Einheiten per Mausklick über eine sehr große Landkarte zu scheuchen. Die wird wahlweise direkt von oben oder aus einer leicht schrägen 3D-Ansicht gezeigt, und das jeweils in zwei Zoomstufen. Jeder Zug unterteilt sich in mehrere Phasen. Wenn Sie während der ersten Phase bei einer Einheit einige Aktionspunkte einsparen, darf sie vielleicht in der nächsten dafür gleich zwei- oder gar dreimal feuern. Apropos feuern, vor jedem Angriff entscheiden Sie sich für eine von mehreren Varianten. Entweder kämpft die Truppe nur bis zu einem bestimmten Beschädigungsgrad, oder aber sie schlägt ohne Rücksicht auf eigene Verluste zu. Darüber hinaus bestimmen Sie vor jeder Attacke, ob die Angriffsgruppe Unterstützung durch die umliegenden Verbände sowie die moralstärkende Kommandoeinheit erhalten soll.



Mit dem Editor verändern Sie nicht nur die Landschaft, sondern auch die Kampfwerte sämtlicher Einheiten.



In der zweidimensionalen Darstellung verwandeln sich die Einheiten in Icons.

Der Computergegner reagiert für die Verhältnisse des Genres sehr aggressiv und durchdacht. Er gruppiert beispielsweise ständig seine Leute um, um Ihre Linien auf Schwachstellen abzuklopfen, und er läßt niemand verkommen: Angeschlagene oder demotivierte Truppenteile werden von ihm umgehend in die Etappe, also hinter der Front, beordert. **(md)**

Manfred Duy ★★★★

Operational Art of War gehört zu den intelligentesten Strategiespielen, die mir jemals untergekommen sind. Insbesondere die flexiblen Taktiken des geistig beweglichen Computergegners haben es mir angetan. Während sonst mit schöner Regelmäßigkeit entweder raumgreifendes Vorgehen oder kleinmütiges Taktieren angesagt ist, konzentriert sich Talonsoft auf den Zwischenbereich der operativen Ebene – eine klaffende Marktnische, die nun optimal besetzt ist.
Freilich hat soviel Komplexität auch ihren Preis: Es nerven insbesondere die manchmal minutenlangen Wartezeiten auf den Computerzug. Die trockene, da meistenteils unanimierte Präsentation erreicht gerade mal »Battleground«-Niveau. In den 150 Seiten des Handbuches findet sich zwar auch ein Tutorial, angesichts dieser komplexen Thematik wäre jedoch eine etwas ausführlichere Beschreibung angebracht gewesen. Aber die hätte wohl auch nicht viel daran geändert, daß diese operative Kriegsführung vor allem etwas für fachkundige Wohnzimmer-Strategen mit ausreichendem Sitzfleisch ist.

+ **Taktierei auf höchstem Niveau**
+ **Logische Befehlsstruktur**
+ **Einfache Bedienbarkeit**
- **Nervige Wartezeiten auf Computer**
- **Nur für Profis geeignet**

Operational Art of War

Hersteller:	Talonsoft
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1-2 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 32 MByte RAM

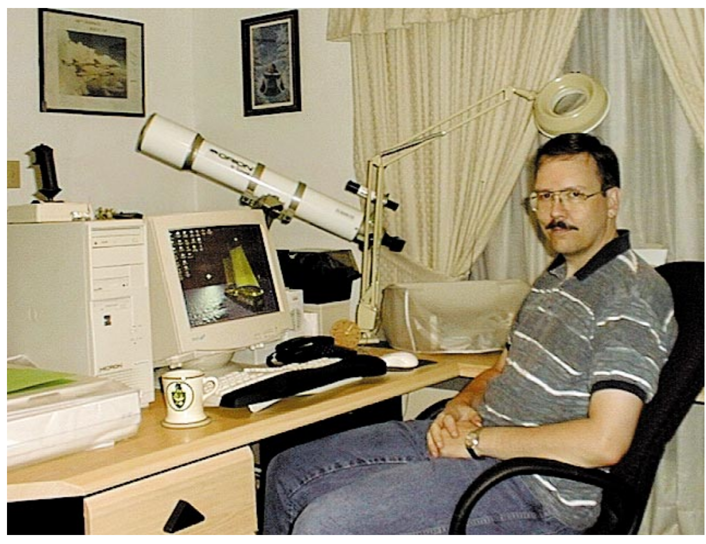
PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	90
Steuerung:	80	Multi-Player:	60

Spielspaß: 75

Operational Art of War: Interview mit Spieldesigner Norm Koger

Operation erfolgreich



Norm Koger haben wir sowohl die Programmierung als auch das Spieldesign von Operational Art of War zu verdanken.

PC PLAYER: Norm, warum bist Du eigentlich von SSI zu Talonsoft abgewandert?

NORM KOGER: Gerade in den letzten Monaten war zu beobachten, daß sich SSI mit seinen Mainstream-Produkten immer mehr auf den Massenmarkt konzentriert, denn dort sitzt die dicke Knete. Ich würde zwar auch gerne am ganz großen Geschäft teilhaben, will aber in erster Linie den Hardcore-Strategiespieler erfreuen.

PC PLAYER: Du hast mal gesagt, Operational Art of War (OAW) wäre das Spiel Deiner Träume. Bedeutet dies, daß Du vorher nicht machen konntest, was Du wolltest?

NORM: Jeder Spielehersteller übt auf die eine oder andere Weise Druck auf ein Projekt aus, aber die Jungs von Talonsoft halten sich hier erfreulicherweise sehr zurück und lassen mich machen. Bei SSI war das anders. So mußte ich bei »Age of Rifles« (»Das Gewehr«) viele Änderungen – so etwa zum Einfluß der Truppenmoral – vornehmen, die nicht meinen Wünschen entsprachen. Die Änderungen, die Talonsoft dagegen wollte, hielt auch ich für sehr sinnvoll – zumal ich deswegen nicht gleich das ganze Konzept umschmeißen mußte.

> »Zu viel optischer Schnickschnack lenkt nur ab.«

PC PLAYER: Und wie lange werkelst Du schon an OAW?

NORM: Ich sitze bereits seit 1992 über diesem Mammutprojekt. Alleine für das technische Grundkonzept gingen sechs Jahre Entwicklungsarbeit drauf. In den Programmcode habe ich dagegen anderthalb Jahre investiert. Dazu kamen noch mehrere Wochen historischer Recherchen.

PC PLAYER: Worin besteht aus Deiner Sicht der Hauptunterschied zwischen OAW und anderen rundenbasierten Spielen wie »Panzer General 3D«, »Steel Panthers« oder »Battleground«?

NORM: Panzer General 3D ist für mich ein typisches Mainstream-Produkt mit zu wenig Tiefgang. Die Designer wollten einfach ein gutes Spiel mit einem martialischen Hintergrund machen, und das ist ihnen gelungen. Aber als Simulation erreicht es nicht einmal ansatzweise die Spieltiefe eines Steel Panthers oder von OAW. Die reale Welt ist manchmal schon sehr kompliziert. Die meisten Leute scheuen vor komplexen Aufgaben zurück und bevorzugen einfache Spiele. Wenn etwas nicht sofort klappt, sind sie gleich frustriert. Daher muß ein erfolgreiches Strategiespiel vor allem so einfach wie möglich sein. Aus meiner Sicht gleicht ein gutes Strategiespiel dagegen eher einem Rollenspiel: Man taucht völlig in eine atmosphärische Welt ein, akzeptiert dessen Regeln und versumpft bei dem Versuch, immer besser zu werden, für ein paar Monate.

PC PLAYER: Zur Atmosphäre gehört eigentlich auch eine vorzügliche Präsentation, und da hapert es doch etwas bei OAW.

NORM: Das sehe ich anders. Jedes Hexfeld basiert zum Beispiel auf mehr als 20 übereinander gelagerten Terrainschichten. Die dreidimensional gerenderten Einheiten entsprechen ihren realen Vorbildern. Der erneute Einsatz von Hexfeld-karten war Absicht, denn das sind die Leute gewöhnt. Zudem lenkt allzu viel optischer Schnickschnack sowieso nur vom Wesentlichen ab, nämlich dem Spielverlauf.

PC PLAYER: Macht es überhaupt Sinn, ein komplexes Strategiespiel mit einer prachtvollen Präsentation zu verschmelzen?

NORM: Ich bezweifle, daß irgendwann jemand ein wirklich anspruchsvolles Strategiespiel entwickelt, das gleichzeitig als 3Dfx-Präsentationsorgie daherkommt. Die Textboxen zum Beispiel lassen sich künftig bestimmt mit Sprachausgabe untermalen, die grundsätzliche Informationsübermittlung ist innerhalb eines ambitionierten Strategiespiels dagegen auch in Zukunft unverzichtbar.

PC PLAYER: Hast Du keine Angst, daß OAW floppt? Ich befürchte, daß nicht allzu viele Leute Deine Ansichten teilen werden.

NORM: Ja, das stimmt vielleicht. Aber mir war von Anfang an bewußt, daß sich OAW an einen eher kleinen Kreis von Spielern wendet. Ich habe zwar auch auf einen möglichst einfachen Einstieg geachtet, meine Hauptadressaten sind allerdings die ernsthaft interessierten, anspruchsvollen Strategen. Denn denen hat der heutige Spielemarkt praktisch nichts zu bieten.

PC PLAYER: Wie wird es weitergehen mit OAW, erscheint eine Szenario-CD?

NORM: Ja, ich habe mir bereits eine Liste mit möglichen Szenarien gemacht, darunter befinden sich Market Garden, Barbarossa, Burma, Okinawa, Kursk und Tunesien. Der zweite Teil des als Serie angelegten OAW wird sich mit den Konflikten zwischen 1890 und dem Zweiten Weltkrieg beschäftigen. Vielleicht gehen wir zeitlich noch etwas mehr zurück. Mein Traum wäre 1850, denn dann wären sogar die Krimkriege mit von der Partie.

PC PLAYER: Und wie steht's mit der Umsetzung klassischer Konflikte wie den Punischen Kriegen?

NORM: Würde ich gerne machen. Aber am populärsten sind nun mal neuere Militärkonflikte, beginnend ungefähr mit der Zeit Napoleons. Im Massenmarkt hat man möglicherweise noch Erfolg mit den alten Römern, vorausgesetzt, man produziert oberflächliches Fastfood. Wenn du dagegen wirklich ernsthaft in die Antike gehst, wirst du finanziell ein Schweinebucht-Debakel erleiden. **(md)**



Operational Art of War: Die Eisenbahnschienen am unteren Bildrand sind wichtig für den Nachschub.

Action-Adventure für Profis

Alien Earth

Gegenstände listig kombinieren und Alien-Stützpunkte infiltrieren: Das hätte ein wirklich schönes Action-Adventure werden können – tja, »hätte« ...

Es gibt diese Sätze im Leben, die man trotz salbungsvoller Elemente nur ungern hört. »Danke für all die Jahre Ihrer treuen Mitarbeit – Sie sind gefeuert!« gehört ebenso in diese Kategorie wie »Dein Tod wird dem Wohle des ganzen Stammes dienen. Möge er kurz und schmerzlos sein!«. Letztere Perspektive findet unser Held Finn wenig tröstlich. Aber die dörfliche Ziehung der Lottozahlen hat entschieden: Er ist es, der den Raksha als Freiwild präsentiert wird. Diese Aliens haben die von Atomkriegen verwüstete Erde besetzt und erfreuen sich an niedlichen Treibjagd-Spielchen. Indem die primitiven Menschen freiwillig ein Opfer bringen, wird der Rest der Dorfgemeinschaft vorerst geschont. Doch Finn ist ein Spielverderber: Mit Grips, Waffen und PSI-Kräften foppt er seine Häscher und organisiert den Widerstand der versklavten Menschheit.

Mit den Cursortasten steuern Sie Finn durch die dämmrige Spielwelt von »Alien Earth«, die in sieben große Abschnitte unterteilt ist. Die Maus dient zum Anvisieren interessanter Gegenstände. Vieles läßt sich untersuchen, manches kurzerhand mitnehmen. Im Inventar müssen Sie mitunter mehrere Objekte kunstvoll kombinieren, um den richtigen Gegenstand zur Lösung eines Puzzles zu erhalten. Verschiedene Waffen vom primitiven Hackebeil bis zur High-Tech-Kanone dienen zum Abservieren der zahlreichen Gegner. Je öfter Sie eine bestimmte Waffe einsetzen, desto geschickter wird Finn in deren Umgang. Es gibt auch nette Menschen, denen Sie in Dialogen wichtige Hinweise entlocken. Im Spielverlauf setzt unser Wunderknabe PSI-Kräfte mit Heil- und Schutzschild-Wirkung ein. Finns Lebensenergie wird zudem allmählich automatisch aufgefüllt. Bei einer kleineren Verletzung reicht es also, ein Weilchen an einem sicheren Ort herumzustehen.

Das Halali des Raksha-Waidmanns ertönt erst, nachdem Sie erstmals den Spielstand gespeichert haben. Das ist wiederum ein Kunststück für sich, denn bei Alien Earth gelingt die Verrichtung dieser spielerischen Notdurft nur an wenigen Punkten. Manche Save-Points sind zudem listig versteckt, wie uns die Anleitung hämisch warnt. Außer starken Nerven sind gute Englischkenntnisse gefragt: Nur die Anleitung ist in Deutsch; alle Bildschirmtexte und die oft Akzent-belastete Sprachausgabe wurden nicht übersetzt. (hl)



Links oben werden Finns schwindende Lebensenergie- und Munitionsvorräte angezeigt.

Neulich, im Inventar: Hmm, und was passiert, wenn wir das Feuerzeug an die Spraydosen halten?

Heinrich Lenhardt ★★★



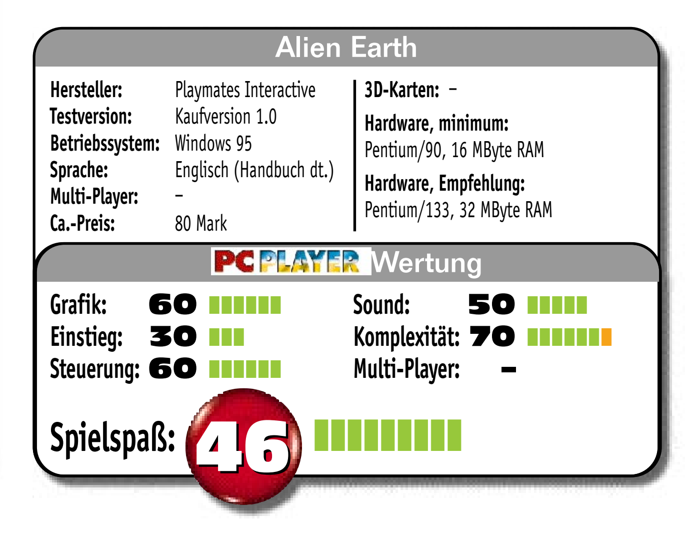
Einmal »Frust« in halbfett mit drei Ausrufezeichen, bitte! Welcher Hirsch hat denn hier den ersten Level auf Spielbarkeit getestet? Diesen Nachtwächter sollte man dem nächsten Raksha-Invasionskomitee in einem Geschenkkorb vorsetzen, denn eine ganze Latte von Designsünden richtet die anfängliche Spielfreude dahin. Die Mischung aus Hackebeil-Aktionen und Gegenstände-Geknobel ist schön und gut. Aber von der zu eklig versteckten ersten Waffe über das Gegeize mit Speicherstellen bis hin zu übertriebenen Monsterinflations-Momenten steckt Alien Earth voller »Hrrrrgn!«-Momente, in denen ich meinem Keyboard drei Tasten ausgebissen habe.

Dieser Ausfall bei Fairneß und Spielbarkeit läßt die Gesamtwertung eine Treppe runterfallen. Was nützen mir Komplexität und gehaltvolle Designansätze, wenn beim Spielen ein stetes Herzinfarktrisiko droht? Allenfalls hartgesottene Action-Adventure-Profis halten durch, Normalspieler hingegen drehen durch.

+ Vielversprechender Genre-Mix

– Viele frustrierende Stellen

– Speichern nur selten möglich



Alien Earth

Hersteller:	Playmates Interactive
Testversion:	Kaufversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Handbuch dt.)
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	30	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

Spielspaß: 46

Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Peron

Einige knuffige Tüftelpuzzles gehören zu den meistgespielten Programmen der Welt. Mit »Tetris« oder dem Patiencen-Klassiker »Solitaire« verplemperte mancher Erdenbürger mehr Zeit, als ihm im nachhinein lieb war. »Peron« (nicht verwandt und nicht verschwägert mit Evita) möchte sich in die Gilde dieser suchterregenden Produktivitäts-Killer einreihen. Der Spieler dreht an drei Scheibchen herum, um die aus vier Plumpsfeldern kullernden, bunten Eier wohlsortiert anzuordnen. Bilden drei gleichfarbige Modelle eine Reihe, verschwinden sie kurzerhand. Dicke Punkte winken aber erst, wenn Sie eine komplette Drehscheibe mit Vertretern der selben Couleur beladen. In vier Slots lassen sich unpassende Eier zwischenlagern, denn der Nachschub rollt ständig. Wenn Sie mit dem Einsortieren nicht nachkommen, ist das Spiel schnell zu Ende. **(hl)**



Und alle: »Don't cry for me, Argentinaaa ...«

Heinrich Lenhardt 

Um Eva Peron weinte Argentinien; wer dem Denkspiel Peron eine Träne nachflennen soll, will sich mir nicht erschließen. Meine Diagnose: hoffnungslos größenwahnsinnige Shareware, die sich für was besseres hält.
Der Spielablauf ist ähnlich erquickend wie ein Gang zum Einwohnermeldeamt. Entweder sammele ich die Bunteier in Dreierreihen, was ebenso einfach wie stumpfsinnig ist. Das High-Score-trächtige Beladen ganzer Ringe mit ein und derselben Farbe ist hingegen frustrierend schwer. Rasch quäkt der Kugelverstopfungs-Alarm, woraufhin das Spiel ratzfatz beendet wird. Neben Nebensächlichkeiten wie verschiedenen Varianten oder ernstzunehmender Grafik fehlt es Peron vor allem an einem vernünftigen Spieldesign. Magerquark für 50 Mark.

+ Genügsame Hardware-Anforderungen

− Unfesselnde Denkspiel-Idee

− Lieblos, schlicht, langweilig

Peron

Hersteller:	Greenwood
Testversion:	Kaufversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	50 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: 486DX/66, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/75, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	20
Einstieg:	70	**Komplexität:**	30
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 17

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene und Profis

War Games

Jetzt entdeckt auch Hollywood die Echtzeit-Strategie: Der Filmgigant MGM spinnt seine 15 Jahre alte Story um einen Hacker weiter, der die Welt vor einem durchgeknallten Verteidigungscomputer rettet.



▲ Hüttenkampf um ein Inseldorf, in dem Geiseln festgehalten werden.

Manche Tage sind wie verhext: Da will man nur eine kleine Runde »Thermonuklearer Krieg« im Computer eines vermeintlichen Spieleherstellers wagen, doch dann entpuppt sich der angezapfte Rechner als paranoides Verteidigungssystem der Vereinigten Staaten. Ungewollt hat man den Countdown für den Dritten Weltkrieg gestartet, und nur mit viel Glück kann die menschliche Zivilisation jetzt noch gerettet werden. Mit diesem Inhalt lockte 1983 ein Spielfilm namens »War Games« zahlreiche Zuschauer in die Kinosäle.

Das damals für den Kassenschlager verantwortliche Filmstudio Metro Goldwyn Mayer hat sich zwischenzeitlich eine Computerspiele-Abteilung zugelegt, der dieser Stoff zur Umsetzung anvertraut wurde. Anders als bei derartigen Spielfilm-wird-Spiel-Metamorphosen sonst üblich, übernahm man dabei zwar die Grundidee, spann diese jedoch fort, um zu einer neuen Ausgangssituation zu kommen. Daher ist aus der Hauptperson, dem Highschool-Schüler David, inzwischen ein 20 Jahre älterer Angestellter des amerikanischen Verteidigungssystems NORAD geworden, der brav in die Rentenkasse einzahlt. Dummerweise gerät ihm der Strategiecomputer »WOPR« erneut außer Kontrolle, und der Spieler darf den Schlamassel ausbaden.



Die Basis wird mit einem Konstruktions-Roboter ausgebaut.

Wahlweise auf Seiten des die Menschheit verteidigenden NORAD oder der künstlichen Intelligenz des WORP stehend, müssen Sie zusammengenommen 30 Missionen bewältigen. Die Einsätze finden über den ganzen Globus verstreut statt, wobei die Landschaft entsprechend variiert. NORAD verfügt über die üblichen Einheiten wie Infanterie, Panzer und Aufklärer, während WOPR Androiden, haushohe Kampfmaschinen und Drohnen in petto hat. Beide Seiten unterscheiden sich von der Funktion und den Fähigkeiten der Waffensysteme her erheblich voneinander. Bis zu 100 Land-, Luft- und See-Einheitentypen können von Ihnen auf das Schlachtfeld geschickt werden. Dabei ist zu Beginn die Auswahl sehr begrenzt. Wichtig sind die Konstruktionseinheiten, mit denen man Fabriken und andere Gebäude errichtet. In den Produktionsanlagen werden neue Fußsoldaten geklont oder kleine Kampfroboter zusammengeschraubt. Größere Fahrzeuge werden aus der Luft angeliefert, doch nur, wenn vorher eine Landestelle gebaut wurde.



Bei den Einsatzbesprechungen sind die Satellitenbilder leider nur schmückendes Beiwerk.

Strategie mit echter 3D-Perspektive

Eine Schlüsselrolle haben die Hacker beziehungsweise Agenten, mit denen Sie in eroberten Computerzentren neues Geld beschaffen. Schließlich ist eine Schlacht teuer, und sogar das Verteidigungsministerium geizt mit den Finanzen. In den Kommandozentralen können die gleichen computerkundigen Experten die Stärke der eigenen Truppen steigern oder wahlweise Panzerung, Feuerkraft und Geschwindigkeit des Gegners herabsetzen.

Jeder dieser Hack-Aufträge kostet allerdings viel Zeit, und die Beschaffung eines Hackers verschlingt zunächst eine große





Im Schneegestöber wird eine Industrieanlage angegriffen.

Summe des knappen Geldes. Die Einsätze sind vielfältig und mitunter in mehrere Teilziele untergliedert.
Beispielsweise muß erst eine Brücke erobert werden, bevor man Geiseln aus den Händen des skrupellosen Feindes befreit, um mit deren Hilfe einen Stützpunkt auszuschalten. Während der Missionen treffen zusätzlich E-Mail-Botschaften ein, die über das weitere Vorgehen informieren oder die Story fortführen.

Neben den üblichen Angriffs- und Bewegungsbefehlen gibt es einige Besonderheiten: Beschädigte Kämpfer schicken Sie mit einem einzigen Kommando zur Basis zurück, wo diese repariert oder geheilt werden. Dies kann angesichts leerer Kassen eine echte Alternative zur kostspieligen Produktion frischer Soldaten sein. Sich langsam vorantastende Kampfgruppen stöbern Minenfelder auf, die andernfalls eine echte Gefahr für Ihre Recken darstellen.
Ungewöhnlich für ein Spiel dieser Ausrichtung ist die wirklich dreidimensionale Darstellung des Geländes. Die Umgebung wird komplett aus Polygonen aufgebaut und läßt sich stufenlos drehen, was ausgesprochen nützlich ist, da Einheiten durchaus von Gebäuden verdeckt werden. Zusätzlich besteht über eine Zoomfunktion die Möglichkeit, die Ansicht um eine Stufe zu verkleinern und so die Übersicht zu erhöhen. Wettereffekte wie Schnee- oder Sandstürme unterstreichen den Charakter des jeweiligen Terrains, wobei neben Flachland und Gebirge auch Wüsten, Küsten oder Städte dem Gegner zu entreißen sind. Der sogenannte Schlachtennebel läßt alle nicht erkundeten Abschnitte hinter einer weißen Nebelwolke verschwinden; Bereiche, die nur vorübergehend außer Sichtweite geraten, erscheinen dunkler und ohne die Positionen der gegnerischen Truppen.
Bis zu vier Spieler können im Netzwerk, per Modem oder Internet gegeneinander antreten. **(tw)**



Kampftruppen haben gerade eine Brücke überquert.

Thomas Werner ★★★★

Schon vor War Games gab es Experimente mit Vollblut-3D-Perspektiven; die sehr Taktik-orientierten Titel »Dark Omen« und »Myth – Kreuzzug ins Ungewisse« benutzen eine durchaus vergleichbare Geländedarstellung. Neu ist, daß ein reinrassiges Echtzeit-Strategiespiel mitsamt Gebäudebau und Truppenproduktion sich dieser Technik bedient. Und siehe da: es funktioniert! Man braucht kein Prophet zu sein, um vorauszusagen, daß sich echte 3D-Optik wohl spätestens in einem Jahr als neuer Standard bei der Echtzeit-Strategie durchgesetzt haben wird.
In anderen Bereichen waren die Designer allerdings weniger innovativ. Besonders mit der Wegfindungs-Routine gibt es gravierende Probleme. Zudem kommt es vor, daß kleinere Einheiten sich in manchen Situationen gegenseitig verdecken, ja sogar regelrecht stapeln. Was dann wie ein einzelner Kampfroboter aussieht, entpuppt sich, wie unangenehm, als kleine Armee aus zwei Dutzend derartiger Maschinen. Die Animation etlicher kleiner Einheitentypen ist mißraten, und das Gelände könnte ebenfalls hübscher aussehen.
Mehr Mühe hat man sich beim Missionsdesign gegeben, das viel zu dem reichlich vorhandenen Spaß beiträgt, den dieses Spiel trotz aller Macken macht. Besonders angesichts der begrenzten Geldmittel überlegt man sich genau, was als nächstes angeschafft werden soll. War Games sorgt für frischen Wind in einem recht ausgelutschten Genre und wird bald seine Nachahmer finden.

- **+ Gegnereinheiten völlig unterschiedlich**
- **+ Echte 3D-Perspektive**
- **+ Packende Missionen**
- **− Schlechte Wegfindungs-Routine**
- **− Einheiten verdecken sich gegenseitig**

War Games

Hersteller:	MGM Interactive	**3D-Karten:** Direct3D, 3Dfx, Rage Pro, Riva 128, ATi
Testversion:	Beta vom Juli '98	
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

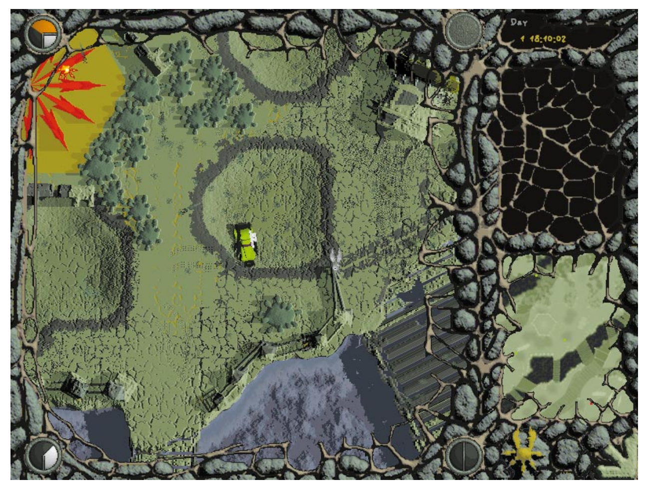
Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	50	Multi-Player:	70

Spielspaß: 72

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Vangers

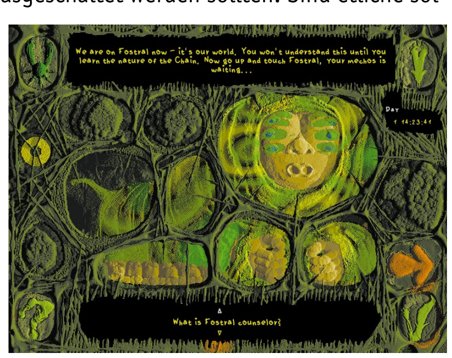
Wenn sich Esoterik und Wissenschaft vereinen, schlägt die Stunde der Chaostheorie: Schwerbewaffnete Fahrzeuge irren durch fremde Welten auf der Suche nach dem Sinn des Ganzen.



In den unübersichtlichen Landschaften kommt man schnell vom rechten Weg ab.

Raubt Ihnen schon die morgendliche Fahrt zur Arbeit den letzten Nerv? Warten Sie erst einmal ab, was in der Zukunft so alles auf Sie zukommt. Durchgeknallte Fahrer bugsieren Würmerschleim durch abgedrehte Landschaften und beschießen sich dabei auch noch. Eine umfangreiche Hintergrundstory liefert allerlei Erklärungen, ohne die Verwirrung damit zu beseitigen: Durch die Vereinigung der Naturwissenschaften mit der Esoterik kommt es zur Entdeckung von Passagen, die eine Reise zu anderen Welten ermöglichen. Die Menschheit stößt bei ihrer Ausbreitung schließlich auf eine konsequent bösartige Rasse, die alles bisher Dagewesene vernichtet, die Verbindungen unterbricht und Chaos schafft. Schließlich kommt es zur Vermengung zahlreicher Gene und Gattungen, wodurch neue Lebewesen entstehen, die auf zehn verschiedenen Planeten leben. Sowohl das Universum in seiner Gänze als auch die vorangegangenen Verwüstungen dienten tatsächlich nur einem Ziel: der Erschaffung der »Vangers«, eine Art paramilitärischer Kurierfahrer.

Auch der Spieler erwacht eines schönen Tages in einem Fahrzeug und wird gleich von einer sprechenden Riesenraupe über wichtige Details seiner Existenz aufgeklärt. Es folgt der erste Auftrag, bei dem eine schleimige Fracht vom Süden in den Norden gebracht werden soll. Das Auto kann mit genügend Kapital in Form von Krustentierenschalen (die Währung nach dem Euro) aufgerüstet werden. Unterwegs begegnen einem andere Vangers, auf die der erleuchtete Spieler einfach feuert. Die Strecken sind mit Schlaglöchern übersät; stellenweise hilft nur ein Sprung weiter, bei dem der fahrbare Untersatz gänzlich unelegant und unkontrolliert durch die Lüfte taumelt. Am Ziel angekommen, wartet schon der nächste Glibber auf den Weitertransport, nachdem eine besserwisserische zweite Raupe ihre Ansichten losgeworden ist. Einen guten Ruf erhält man jedoch erst, wenn eines der regelmäßig stattfindenen Rennen gewonnen wurde. Bei diesen wenig sportlichen Ereignissen muß wiederum möglichst rasch eine obskure Ware vom Norden in den Süden geschafft werden, wobei Gegner durchaus gezielt ausgeschaltet werden sollten. Sind etliche solcher Aufgaben endlich abgehakt, öffnet sich das Tor zur nächsten Welt, wo weitere Kurieraufträge gleichen Stils in noch wilderen Landschaften auf Sie warten. (tw)



Riesige Raupen vergeben schleimige Aufträge.



Thomas Werner ★★

Falls Sie auch zu den Leuten gehören, die sich samstags in ihren alten VW-Käfer setzen, die nächste Kiesgrube ansteuern und dort mit sprechenden Würmern Waren tauschen, dann ist Vangers wie für Sie gemacht! Nun, ich habe nichts gegen abgedrehte Stories, aber müssen sie denn derart konfus sein? Erst nach etlichen Stunden dämmert es dem Spieler, worum es möglicherweise gehen könnte.

Auch als Rennspiel taugt Vangers nicht viel; zu ungenau ist die Steuerung, zu zäh der Spielverlauf. Hügel, in denen das Fahrzeug regelmäßig festklebt; Kämpfe, bei denen sich das Auto benimmt wie eine schlechte Seifenkiste; unkontrollierbare Sprünge, die ins Leere gehen – das alles hätte man sich schenken können. Durch die Handelselemente soll der konfusen Kurverei über holprige Pisten wohl ein gewisser Sinn gegeben werden, doch bleibt der Spielspaß dennoch auf der Strecke.

Alles in allem dürfte man dieses Spiel erst unter dem Einfluß bewußtseinserweiternder Substanzen schätzen lernen, doch dann amüsiert man sich auch schon mit einer Taschenlampe ganz köstlich. Zudem drohen berauschten Spielkonsumenten wegen etlicher frustrierender Stellen, die eine präzise Motorik verlangen, bleibende seelische Schäden.

+ Mutige Story

– Zähe Irrfahrten

– Unbekömmliche Genre-Mixtur

– Was soll das alles?

Vangers

Hersteller:	Interactive Magic
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1-4 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	30
Einstieg:	30	Komplexität:	60
Steuerung:	40	Multi-Player:	50

Spielspaß: 40

Flipper für Einsteiger und Fortgeschrittene

Judge Dredd Pinball

Was macht der gnadenlose Selbstjustiz-Cop Judge Dredd, um nach einem harten Arbeitsalltag abzuschalten? Wer stapelweise vermeintliche Ganoven hinrichtet, findet vielleicht bei einer Skatrunde oder einer schönen Klöppel-Handarbeit Entspannung. Phantasievolle Programmierer können sich auch vorstellen, wie der futuristische Actionheld seine Wumme an einen Flippertisch lehnt, um feinfühlig Kugeln zu schlenzen. Aus solchen Phantasien mag »Judge Dredd Pinball« entstanden sein, ein höchst gewöhnlicher Flipper mit Motiven der Comicserie.



Ausnahmsweise nicht zwischen die Augen: Heute zielt Judge Dredd nur mit Flipperkugeln.

Ein einziger Tisch, ein einziger Blickwinkel: Der Bildausschnitt wird nicht gescrollt, Sie überblicken das Geschehen von schräg oben. Jeweils drei Grafikauflösungen und Farbtiefe-Einstellungen stehen zur Wahl. Tapfer richten Sie den Ball auf Rampen und erleuchtete Bonus-Gates, zählen in Trance den stetig wuchernden Score mit und preisen den Herrn, wenn in der Punkteanzeige am oberen Bildrand ein simples Reaktionsspiel niederpixelt. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★

Ein idiotischeres Thema als der abgetakelte Comic-Kinderschreck Judge Dredd ist den Flipper-Verantwortlichen wohl nicht eingefallen. Mit laschen Grafikmotiven aus der Bilderbuch-Vorlage versucht man vergeblich, spielerische Spießigkeit zu übertünchen. Die Inspiration sprudelt bei diesem Programm so stark wie die Kohlensäure in einem stillen Mineralwasser: gar nicht. Zudem habe ich schon manchen realistischeren Kugellauf erlebt; hier rauschen die Bälle mitunter überhektisch durch die Landschaft.
Doch Flipper muß nicht sterben: Wesentlich mehr spielerische Klasse bieten die Simulationen aus Empires Pro-Pinball-Reihe. Und wer viele witzige Tische fürs Geld haben will, ist bei GT Interactives Balls of Steel gut aufgehoben.

- **+ Solider Flipper für wenig Geld**
- **− Nur ein Tisch**
- **− Spielt sich lau**
- **− Judge wer?**

Judge Dredd Pinball

Hersteller:	Pin-Ball Games
Testversion:	Beta vom Juni '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-4 (an einem PC)
Ca.-Preis:	50 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: 486DX/66, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/75, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	40
Steuerung:	60	Multi-Player:	50

Spielspaß: 38

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Stratosphere

Endlich einmal »Fliegende Festungen«, die ihren Namen auch verdienen: Hier schießen sich schwebende Burgen in hitzigen Gefechten gegenseitig vom Himmel und lassen dabei Erinnerungen an Seeschlachten aufkommen.

Wenn Steine fliegen könnten und die Alchemie tatsächlich funktionierte, dann lebten wir wohl in einer Welt wie bei »Stratosphere«. Dort schweben die Burgen in der Gegend herum, da sie aus entsprechenden Materialien erbaut werden. Für den notwendigen Auftrieb sorgen nämlich drei Grundtypen von Schwebe-Zutaten: ein spezieller Fels, Erz und Kristall. Diese Rohstoffe werden an diversen Lagerstätten nahe der Berggipfel gefunden.

Der Spieler findet sich in der Rolle des frischgebackenen Kommandanten einer aus solchen Stoffen errichteten Festung wieder. Die ersten Missionen haben noch Trainingscharakter, um zunächst einmal Ihre Fähigkeiten zu beurteilen. Das ändert sich rasch, als eine verschollene Burgenflotte wieder auftaucht und beginnt, das Land in Schutt und Asche zu legen. Natürlich übernehmen Sie sofort richtige Kampfaufträge, bei denen andere fliegende Festungen oder stationäre Kanonenstellungen angegriffen werden. Die Bandbreite an Missionen ist groß; unter anderem geben Sie Geleitschutz, haben eine bestimmte Gegend zu erobern oder Jagd auf gegnerische Verbände zu machen. Mitunter gibt es »Flügelleute«, die zwar ihre Feuerkraft mit einbringen, im Zweifelsfall jedoch nebenher vor dem Feind beschützt werden müssen.

Der Ausbau der eigenen Festung kann nicht nur zu Beginn einer Mission erfolgen, sondern ist auch während der Kämpfe möglich. Besonders wenn das eigene Gefährt stark beschädigt ist, sollte man bei der Renovierung selbst mit Hand anlegen. Grundlegende Wartungsarbeiten übernimmt auf Wunsch der Computer, und beim Kampf eingefangene Schwebsteine werden sofort zum Wiederaufbau vernichteter Strukturen verwendet.



Nach dem Baukastenprinzip wird eine neue Festung erstellt.

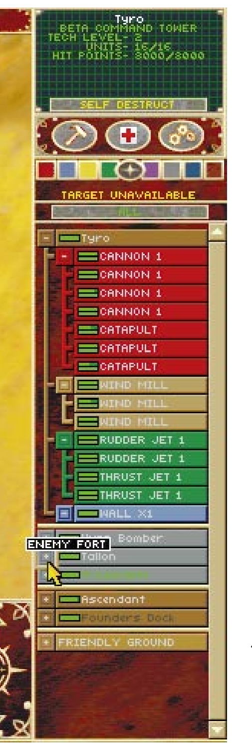


Der Gegner ist hier eingekeilt zwischen Ihrer Festung und dem »Flügelmann«.

Mit zunehmender Erfahrung bekommt man größere Festungen anvertraut. In jedem Fall sind Umbauarbeiten höchst sinnvoll, da so mancher Einsatz nur mit richtig ausgestatteten Burgen zu gewinnen ist. Beispielsweise stellt sich die Frage, ob angesichts starker Winde das Antriebs- und Steuersystem verstärkt werden sollte. Dies geschähe jedoch zu Lasten der Offensivwaffen und würde den Angriff noch mühseliger gestalten. Jedes Waffensystem hat zudem seine eigene Reichweite und Ausrichtung, was praktischerweise optisch dargestellt wird. Dadurch läßt sich auf einen Blick erkennen, ob der Gegner bereits in Schußdistanz ist. Übel wird es, wenn die eigenen Waffen nicht allzu weit reichen, während die attackierenden Festungen schon gefahrlos feuern können. Daher empfiehlt es sich, neben Kanonen auch mächtige Katapulte vorzuhalten, Rammsporne anzubringen oder die Verteidigungsanlagen auszubauen. Eine weitere Gefahr entsteht,



So sieht die Grafik ohne 3D-Beschleunigerkarte aus: Eine schwebende Festung steuert ein Sprungtor an.





Hier wird ein Gegner zu schwebendem Kies verarbeitet.



Die Missionsbeschreibungen sind knapp aber informativ.



In der Vogelperspektive lassen sich besonders gut die Reichweiten der eigenen Waffen erkennen und Angriffe durchführen.

wenn die Schußfelder der Waffensysteme Lücken aufweisen, in denen sich ein Gegner gefahrlos tummeln kann.

Bis zu 60 Ausrüstungsteile für Angriff, Verteidigung, Energie und Antrieb dürfen ausgewählt und, je nach verfügbarem Platz und Rohstofflage, zu neuen Bauwerken kombiniert werden. Auch die bevorzugte Angriffstaktik muß man bei der Erstellung des Flugkolosses in Betracht ziehen, damit es beispielsweise beim Rammen des Gegners keine allzu bösen Überraschungen gibt.

Seeschlacht in der Stratosphäre

Generell erinnern Flugverhalten und Kämpfe eher an Seeschlachten als an dreidimensionale Luftgefechte. Schließlich befinden sich die Flugfelsen seltsamerweise immer auf der gleichen Höhe, und nur die vereinzelten Bodenziele lassen spüren, daß es mehr als eine Ebene gibt.

Thomas Werner ★★★★

Welch eine Überraschung für all die Ideen-Wiederkäuer der Branche: Da hat ein Programmierteam den Mut, eine wahrlich leicht abgedrehte, neue Idee umzusetzen, und das Resultat macht tatsächlich Spaß. Die Hintergrundstory paßt, das Tutorial und die Einstiegsmissionen erleichtern den Umgang mit den zahlreichen Funktionen.

Leider ist Stratosphere bei weitem nicht perfekt. Die Grafik mit den klobigen Monster-Polygonen als Landschaftselementen läßt optisch wenig Freude aufkommen, zumal die Berge unmittelbar vor dem Spieler aus dem Nichts auftauchen.

Die Kämpfe arten in wahre Anklick-Orgien aus, bei denen gezielte Aktionen kaum möglich sind. Der Ausbau der fliegenden Festungen mit unterschiedlichen Gebäuden und Waffensystemen ist zwar faszinierend, doch bei den sehr hektischen Kämpfen bleibt für die Ausnutzung all der Finessen keine Zeit. Oft merkt man erst nach mehreren Anläufen, mit welcher Ausrüstung eine Mission angegangen werden sollte. Das Potential für einen Knüller ist da, nur wurde bei der Umsetzung geschludert. Die Entwickler bezeichnen ihr Produkt gar als »Echtzeit-Strategie«, doch dafür kommen die taktischen Elemente eindeutig zu kurz.

+ Unverbrauchte Idee

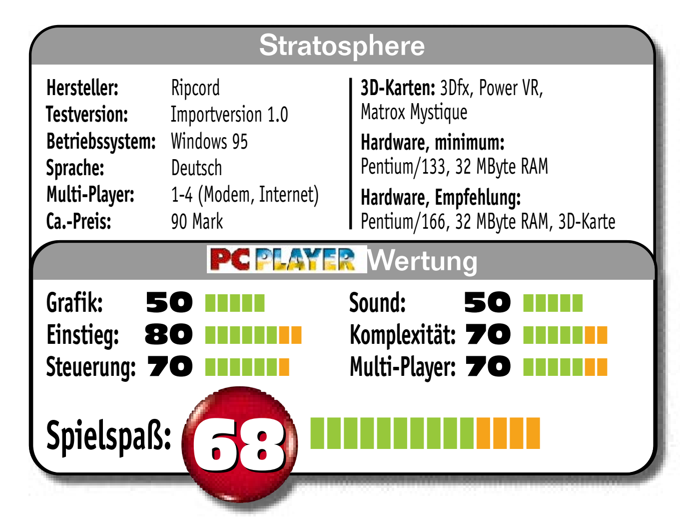
+ Gelungenes Tutorial

– Grafische Defizite

– Kämpfe sind Anklick-Orgien

Theoretisch können Sie bei Gefechten bestimmte Systeme anderer Festungen ins Visier nehmen, um so keck deren Antrieb lahmzulegen und den steuerlosen Felskoloß dann genüßlich Stück für Stück zu zerschießen. Um dies zu erreichen, sollen die entsprechenden Ziele einfach mit dem Angriffscursor angeklickt werden. Im Kampfgetümmel allerdings lassen sich solche eleganten Manöver nur schwer durchführen, und mitunter ist die Freude groß, wenn überhaupt irgendetwas getroffen wird.

Solospieler dürfen sich an der mit einer dramatischen Hintergrundstory versehenen Kampagne mit 24 Missionen versuchen. Dazu kommen zwölf unzusammenhängende Einzelaufträge. Wessen Herz besonders für den Festungsbau schlägt, der kann sich zudem mit einem integrierten Editor Flugburgen nach Belieben zusammenschustern und anschließend bei den Einzelaufträgen verwenden. Für Mehrspieler-Partien stehen acht Szenarien bereit, bei denen sich die bis zu vier Beteiligten gegenseitig zerlegen oder Bodenziele attackieren können. (tw)



Stratosphere

Hersteller:	Ripcord
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-4 (Modem, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	3Dfx, Power VR, Matrox Mystique
Hardware, minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 68



Klassiker der Spielegeschichte

CENTIPEDE

17 Jahre nach dem ersten Gemüsegarten-Kleinkrieg steht »Centipede« vor einem Comeback. Im Herbst erscheint eine zeitgemäße Fortsetzung des kultig verehrten Krabbel-Shooters.

Der Kleingärtner hat weitaus ärgere Feinde als den braven Tausendfüßler. Neben wir einmal die gemeine Nacktschnecke, deren Vandalismus-Aktivitäten schon so manches Salatbeet auf dem Gewissen haben. Doch da sich Nacktschnecken nur bedingt als Gegner in schnellen Actionspielen eignen, griff Atari 1981 auf den unschuldigen »Centipede« zurück. Das auf Tatzelwurm-Größe gestreckte Insekt schlängelt sich Reihe für Reihe das Spielfeld herunter. Sobald Centipede gegen einen Pilz stößt, plumpst er vorzeitig eine Stufe nach unten – und kommt damit der Kanone des Spielers schneller näher. Die spuckt indes pausenlos Pestizide, um den Tausendfüßler und seine Kriechkumpane zu killen. Zick-zackig umherspringende Spinnen und hysterische Flöhe trachten nach unseren drei Bildschirmleben.

Die drollige Hintergrundgeschichte war in den Space-Invaders-geprägten frühen 80ern nur eine von zahlreichen Besonderheiten des Centipede-Spielautomaten. Tempo, Grafik und schrille Soundeffekte setzten damals Standards; zudem steuerte der Spieler seine Kanone mit einem ungewöhnlichen Eingabemedium. Der Trackball, eine Art umgestülpte Maus, eignete sich vorzüglich zum blitzschnellen Manövrieren der Kanone. Bei aller Hektik war Centipede zudem eine bemerkenswert taktische Ballerei. Jedes Teilsegment des Tausendfüßlers verwandelt sich beim Abschuß in einen weiteren Pilz. Je mehr Pilze das Spielfeld bevölkern, desto rascher purzelt aber der Widersacher dem Boden entgegen. Gewiefte Großjäger nehmen deshalb erst einmal Pilze gezielt unter Beschuß, um damit ein aufgeräumtes Spielfeld für spätere Level zu schaffen.

Centipede war eigentlich nie so richtig weg vom Fenster. Es gab den recht ähnlichen Automatennachfolger »Millipede« sowie diverse Umsetzungen für Spielkonsolen und Heimcomputer. 1993 rettete Microsoft den flinken Krabbler in die Windows-Neuzeit und ließ im Rahmen der ersten »Microsoft Arcade«-Ausgabe eine schöne Centipede-Version nachprogrammieren. Ultra-Puristen schwören hingegen auf die Emulation der original Automaten-ROMs; der allseits beliebte MAME-Emulator stemmt Centipede und Millipede mit links. Im Herbst kümmert sich dann Hasbro Interactive um die Erhaltung des Tausendfüßler-Kulturerbes. Der brandneue 98er-Centipede verspricht ein rundum erweitertes Spielprinzip und zeitgemäße 3D-Grafik. **(hl)**

▲ High-Speed-Action in den frühen 80er Jahren: Am oberen Bildrand windet sich der Centipede durch eine Pilzgasse, während unsere hellblaue Minikanone von einer zappeligen Spinne bedroht wird.

◀ Beim Spielautomaten-Nachfolger Millipede können Sie auf DDT-Flaschen schießen, die sekundenlang eine Giftgas-Wolke erzeugen.

Centipede, die nächste Generation

Nach dem Riesenerfolg seiner Frogger-Fortsetzung will Hasbro Interactive nun den guten alten Tausendfüßler fit fürs 21. Jahrhundert machen. Das im Herbst erscheinende »Centipede« bietet zum einen den klassischen Spielmodus des Automaten mit dezent verbesserter Grafik. Eigentlicher Mittelpunkt des Insekten-Comebacks ist jedoch ein völlig neues 3D-Actionspiel, das wesentlich komplexer als die Insektenvernichtung von anno 1981 ausfällt. In der Rolle des wackeren Tausendfüßler-Töters Wally ballern Sie sich durch sieben 3D-beschleunigte Spielwelten, um im Showdown die Centipede-Königin zu vernichten. Wer braucht angesichts solches Vorgarten-Gruselgetiers noch außerirdische Monsterscharen?



Ein erstes Bild der Centipede-Neuauflage, die im Oktober erscheinen soll.

Centipede

- ▶ Erstveröffentlichung: 1981
- ▶ System: Spielautomat
- ▶ Hersteller: Atari
- ▶ PC-Emulationen: MAME
- ▶ Internet: www.davesclassics.com
- ▶ Historisch wertvoll, weil ...: ... bei Centipede enorme Hektik und dezente taktische Note eine zeitlose Ballerehe eingegangen sind.



Special: Rennsimulationen

TESTFAHRT

Freie Fahrt für freie Spieler: Tempolimits sind simulierten Rennfahrern fremd; der Ausstoß an PS-Software nimmt stetig zu. Wir haben die wichtigsten Simulationen verglichen und küren die Referenzrenner in Sachen Formel 1, Rallye, Indy Car & Co.

Das motorisierte Leben besteht aus vielen kleinen Tragödien. Ob man sich nun mühevoll durch die autofeindlichen Pfade einer verkehrsberuhigten Spielstraße quält oder auf der Autobahn einen Drängler im Nacken hat, der sich fröhlich blinkend bis auf wenige Zentimeter nähert – das reale Verkehrsgeschehen bereitet selten Freude.

Doch nun ist Schluß mit den Erniedrigungen: Unser PC hat seine Betriebstemperatur erreicht, die Boxencrew (Lebensabschnittsgefährte, kleiner Bruder, etc.) gibt ihr o.k., unser Joystick (besser noch: unser Lenkrad) hat alle Funktionschecks problemlos überstanden. Freie Wildbahn, wir kommen.

So gliedert der Spiele-TÜV

Der Zahl der Rennspiele hat sich in den letzten Jahren explosionsartig vermehrt. Aus Gründen der Übersicht sahen wir uns daher gezwungen, die meisten Actionspiele außen vor zu lassen und uns auf Simulationen zu konzentrieren, die sich an reale Rennsportereignisse anlehnen. Außerdem wurde das boomende Genre der Motorrad-Rasereien berücksichtigt.

Beachten Sie folgende sinnige Unterteilung:

Zunächst beschäftigen wir uns mit Programmen, die im **Formel 1-Zirkus** angesiedelt sind. Jeder mag ihn, jeder liebt ihn. Michael Schumacher und seine Kollegen lassen grüßen. (Seite 120)

Danach folgt eine Seite über den amerikanischen Gegenpart zur Formel 1: die amerikanische **Indy-Car-Serie**. Die massiven NASCARs passen wunderbar dazu. (Seite 121)

Vor kurzem noch waren sie eine Randerscheinung, inzwischen aber sind sie ein Hort neuer Programme. Für Freiluft-Fans sowieso unverzichtbar sind **Motorrad-Rennspiele**. (Seite 122)

Walter Röhrl war einst einer der besten Rallyefahrer. Wer gleich ihm als einsamer Recke durch dichte Urwälder seine Bahnen ziehen will, interessiert sich für die **Rallyetests**. (Seite 123)

Und damit auch wirklich alle wichtigen Bereiche abgedeckt werden, nehmen wir deutsche, englische und futuristische **Tourenwagen-Meisterschaften** genauer unter die Lupe. (Seite 124)

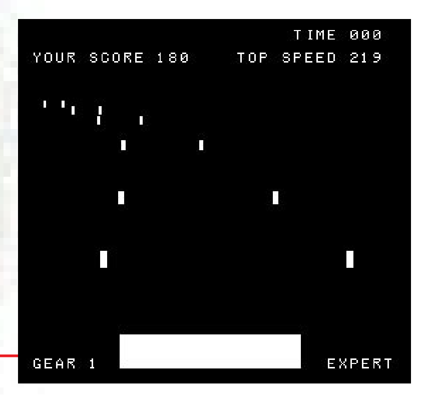
So wertet der Spiele-TÜV

Unter »Präsentation« müssen Sie sich den Gesamteindruck des Spiels auf den Betrachter vorstellen. Sowohl optische Elemente als auch Sound- und Geräuschkulisse fließen in ihn ein. »Steuerung« beschreibt das Fahrgefühl. Reagiert das Computerfahrzeug auch tatsächlich prompt auf alle Fahrbefehle oder bequemt sich das Fahrzeug erst nach verzweifeltem Joystickrühren zu einer Richtungsänderung? »Realismus« definiert den Simulationsgrad des Programms. Nicht alle Spiele versuchen tatsächlich, eine reales Abbild der Wirklichkeit darzustellen. »F 1 Racing« ist zum Beispiel wesentlich dichter an der Wirklichkeit als »Formel 1 ’97«. Und unter »Umfang« verstehen wir die Komplexität des Spiels. Viele Rennstrecken und ein ausgefeiltes Fahrzeugtuning führen zu einer hohen Wertung.

Abgerundet wird unser Special durch einige Programmierer-Interviews und die Vorschau auf künftige PS-Großereignisse: Ausführliche Previews informieren Sie über Ubi Softs Nachfolger zu F 1 Racing und Virgins vielversprechende Motorrad-Simulation »Superbikes«. **(uh)**

Night Driver (Atari, 1976)

Der Spielautomat Night Driver ist der Großvater aller modernen Rennspiele. Vor gut zwei Jahrzehnten steuerte man erstmals aus der Ich-Perspektive über eine höchst rudimentäre 3D-Piste. Links und rechts wuchsen weiße Balken aus dem Bildschirm, welche die Rennstrecke begrenzten. Der Fahrer fuhr um Punkte und gegen ein Zeitlimit, während der Kurs sich in immer wilderen Verrenkungen nach links oder rechts schlängelte.



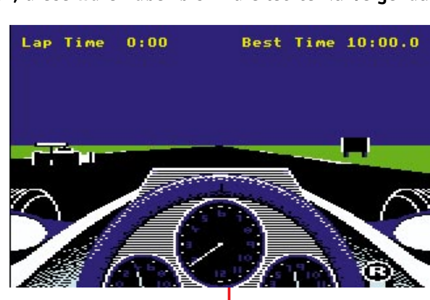
Pitstop (Epyx, 1983)



Epyx sicherte sich mit »Summer Games« einen Eintrag in die Annalen der Spielehistorie, konnte aber schon vorher mit Pitstop einiges an PS-Lorbeer sammeln. Selbst weniger Phantasiebegabte sahen auf den ersten Blick, daß man einen Rennwagen steuerte. Es gab Gegner, die man überholen mußte, sowie eine kleine Übersichtskarte. Spezialität des Spiels waren aber die namensgebenden Boxenstops: Neben der abnehmenden Spritmenge veranlaßte einen vor allem der zunehmende Reifenverschleiß zum Anhalten. Ignorierte der Spieler die Verfärbung der Pneus, die von einem dezenten Blau bis hin zu aggressivem Rot reichen konnte, platzten die Reifen unweigerlich. In der Boxengasse war Handarbeit gefragt. Sie steuerten einen einsamen Mechaniker, der die anfallenden Aufgaben nach und nach erledigte und mit Vorliebe an irgendwelchen Kanten des Rennwagens hängenblieb. Der Nachfolger Pitstop 2 war mit seinem Split-Screen eine technische Sensation: Zwei Spieler konnten gleichzeitig antreten.

Revs (Acornsoft/Firebird, 1986)

Altmeister Geoff Crammond war noch kein Altmeister und ernsthafte Fahrsimulationen gab es für Heimcomputer überhaupt nicht, als Revs 1986 auf den Plan trat. Es enthielt zwar bloß zwei Strecken, Silverstone und Brands Hatch, diese waren aber bis in die letzte Kurve genau imitiert. Wer heute über die Komplexität der modernen Formel-1-Simulationen jammert, hat Revs noch nicht erlebt. Bis man hier auch nur einigermaßen mit den Computerfahrern mithalten konnte, verging im Idealfall eine Woche. Mit ein Grund war die schwierig zu beherrschende Tastatur-Steuerung, die zwei verschiedene Lenkeinschlag-Geschwindigkeiten kannte: Die normale und die schnelle unter Verwendung der Space-Taste.



1976 1982 1983 1986 1988

Pole Position (Atari, 1982)

In der Spielhalle wurde Pole Position das dominierende Rennspiel der frühen 80er Jahre. Die Grafik war für damalige Verhältnisse einfach phänomenal: Der Spieler fuhr auf eine Bergkette zu, Wolken schmückten den strahlend blauen Himmel, und ein digitales Tachometer machte den Geschwindigkeitsrausch so richtig deutlich. Bei Pole Position überholte man zwar dauernd irgendwelche extrem langsamen Gegner, Sieger konnte der Spieler aber niemals werden. Befriedigung zog der Fahrer aus einem möglichst hohen High-Score. Eine hervorragende nachprogrammierte Windows-Umsetzung des Spielautomaten haben wir Microsoft zu verdanken: Auf der Oldie-Sammlung »Return of Arcade« ist Pole Position vertreten.



Test Drive (Accolade, 1988)

Die Test-Drive-Serie war nie eine besonders ernstgemeinte Simulation, dennoch erregte sie großes Aufsehen. Die Computertechnologie war weit genug fortgeschritten, um glaubwürdig einen Ferrari Testarossa oder Porsche 911 darstellen zu können. Die Probefahrt führte ins Grüne: Eine endlose Küstenstraße wand sich dahin, auf der einen Seite ein Abgrund zum Meer, auf der anderen Seite eine steile Felswand. Ab und an überholte man einen schüchternen Kleinwagen oder wich dem Gegenverkehr aus. Der Erfolg der Test-Drive-Serie hält bis heute an, mittlerweile wird schon am fünften Teil gearbeitet. Programme wie »Need for Speed« wurden zudem durch den Urvater des Automobiltests stark beeinflußt.



Hard Drivin' (Atari, 1989)

Für Führerschein-Aspiranten war der Atari-Automat Hard Drivin' eine gute Übung, entsprach er doch eher einer Pkw-Simulation als einem Rennspiel. Damit die Geschichte nicht in pure Langeweile ausartete, gab es neben einem Übungskurs auch eine Stunt-Strecke mit interessanten Accessoires wie Looping, Steilkurve und Fahrbahnverengungen. Ein realistisches Cockpit mit Lenkrad und Gangschaltung unterstützte das Simulations-Feeling.



Formula One Grand Prix (Microprose, 1992)

Nach Revs und dem Action-Rennspiel Stunt Cart Racer legte Geoff Crammond einen weiteren PS-Meilenstein vor. Mit offizieller Formel-1-Lizenz kamen die 16 Originalstrecken richtig schön zur Geltung. Formula One Grand Prix war als beinharte Simulation gedacht. Vor dem Fahren kam auch hier das Üben; ohne gründliche Streckenkenntnis konnte kein einziger Kurs gewonnen werden. Viele Ideen wie die vorbildlichen Fahrhilfen (automatisches Bremsen, Gangschaltung, etc.) wurden später von vielen anderen Rennsimulationen übernommen.



Formel 1 (Psygnosis, 1997)



Es tat sich etwas Neues im Bereich der Computerspieltechnologie: 3D-Beschleunigerkarten nahmen dem Prozessor viel Rechenarbeit ab und sorgten für ungeahnte Geschwindigkeitswerte. Psygnosis war der erste Hersteller, der es wagte, ein Spiel ausschließlich für 3D-Karten zu veröffentlichen. Grafik hui, aber das eigentliche Spiel war weniger bemerkenswert: eine Simulation »light« mit spartanischen Mechaniker-Menüs und fragwürdigem Fahrverhalten. Mit dem Nachfolger »Formel 1 '97« konnten einige Mankos ausgemerzt werden.

NASCAR Racing (Papyrus, 1994)



Rund ein Jahr nach Indy Car Racing schlugen die Simulationsfreaks von Papyrus erneut zu. Diesmal ging es aber nicht mit fragilen Rennautos auf den Asphalt, sondern mit panzerähnlichen Stock-Cars. Drängeln und den Gegner rammen gehörte hier einfach zum guten Ton, und auch das Fahrverhalten galt es zu ändern. Plötzliche Lenkmanöver konnte man den schwerfälligen Fahrzeugen nicht zumuten, da sie kraft ihrer Masse ein großes Beharrungsvermögen aufwiesen.
Da scheint es nur logisch, daß bis auf eine einzige Ausnahme immer auf Rundkursen gefahren wurde.

1989 1992 1993 1994 1996 1997



Indy Car Racing (Papyrus, 1993)

Lange Zeit war die Akribie von Formula One Grand Prix unerreicht, mit Indy Car Racing trat aber ernsthafte Konkurrenz auf den Plan. Die amerikanische CART-Serie war schon in »Indy 500« gut umgesetzt worden; mit dem zweiten Versuch etablierte sich Papyrus endgültig in der Oberliga. Neben den typischen Rundkursen (leider fehlten die berühmten 500 Meilen von Indianapolis) hatte man nun auch ein paar anspruchsvolle Rennstrecken zu bieten.
Bei spektakulären Auffahrunfällen oder anderen Desastern rückte ein Druck auf die Replay-Taste die Feinheiten der gekonnten Blechverbeulung ins rechte Licht.

Grand Prix 2 (Microprose, 1996)

Der vorerst letzte Streich des Briten Crammond war Grand Prix 2. Nach vierjährigem Brüten nutzte der introvertierte Tüftler die damalige Top-Technologie (Pentium/133) bis ins Letzte aus. Die Rennstrecken wurden an die aktuelle Saison angepaßt, die Grafiken aufgebohrt, die Mechaniker-Optionen um einiges erweitert. Der dritte Streich der ruhmreichen Formel-1-Serie soll übrigens 1999 folgen.



F1 Racing Simulation (Ubi Soft, 1997)

Ende letzten Jahres erschien bei Ubi Soft das bis dato regierende Referenzprodukt in Sachen Rennspiele. Unter tatkräftiger Mithilfe einiger Ingenieure von Williams-Renault gelang es, die Akkuratesse von Formula One Grand Prix 2 zu erreichen und mit 3D-Karten-Optik zu schmücken. Das Ergebnis war ein rundherum gelungenes Produkt, bei dem auch viele Kleinigkeiten positiv ins Auge fielen: variables Wetter während eines Rennens, eine sehr übersichtliche Darstellung der zahlreichen Mechaniker-Menüs, unterschiedliche Cockpits aller Fahrzeuge sowie sämtliche Originalstrecken und -fahrer. Auch zu diesem Spiel befindet sich eine Fortsetzung in Arbeit (siehe Seite 128).



F 1 Racing



Qualifikation: Im eine wirklich anspruchsvolle Simulation abzuliefern, vertrauten die französischen Programmierer der fachkundigen Hilfe ihrer Landsleute bei Renault sowie einigen echten Formel-1-Piloten, die während der Entwicklung etliche Testkilometer vor dem Monitor abspulten und Tips gaben. Das Ergebnis ist eine Interpretation der Saison '96, die sowohl Gelegenheitsfahrer als auch Rennsportprofis mit der Zunge schnalzen läßt. Alle 16 Rennstrecken sind schön detailliert und werden vom Computer komplett vorberechnet. Die ansonsten fast überall auftretenden Pop-ups oder Nebelwände im Hintergrund des Bildschirms fehlen komplett. Für Freunde harter Tuning-Arbeit haben die Programmierer eine Unzahl an Parametern vorgegeben, die gründliche Einarbeitung erfordern.

Leistungsmerkmale: Neben der angesprochenen einzigartigen Weitsicht-Grafik und dem feinen Fahrgefühl fallen vor allem die übersichtlichen Mechanikerfunktionen ins Auge. Individuelle Cockpits der einzelnen Boliden erhöhen die schnieke Wie-in-echt-Atmosphäre.

Drehzahldefizite: Wie sich herausstellte, war F 1 Racing nicht ausreichend lange in der Beta-Box. Abstürze während einer Meisterschaft oder ein plötzliches Versagen der Speicherfunktion nach langen Rennen ließen selbst harte Rennfahrer in Tränen ausbrechen. Eine Patch-Flut vertrieb erst nach und nach die meisten Kompatibilitätsprobleme.

Siegerehrung: F 1 Racing gelingt es, extremen Realismus auf angenehmste Art und Weise mit moderner 3D-Grafik zu verknüpfen.

F 1 Racing

Hersteller:	Ubi Soft
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Präsentation:	90
Steuerung:	80
Realismus:	90
Umfang:	90

Spielspaß: 90

Grand Prix 2

Qualifikation: Das Programm, das aus der Vergangenheit kam: Inzwischen hat Grand Prix 2 schon zwei Jahre auf dem Buckel und ist immer noch in den Verkaufscharts. Seine treuen Anhänger übersehen ganz bewußt zwangsläufige Defizite bei der Grafik und stellen die Vorzüge der tadellosen Fahrzeugkontrolle in den Vordergrund. Der damalige Hardwarekiller kann nun von modernen Pentiums selbst in der hohen Auflösung mit allen Extras dargestellt werden. Der Intelligenz der Computergegner konnte der Zahn der Zeit sowieso nichts anhaben. Die etwas höhere Sitzposition im Vergleich zu F 1 Racing sowie die Mechaniker-Modi sind ein weiterer Grund für manche Fans, nicht auf moderne Emporkömmlinge umzusteigen. Aber wer will diesen Traditionalisten einen Vorwurf machen: Sind wir im Grunde unserer Seele nicht alle ein bißchen konservativ und nur ungern bereit, Liebgewonnenes aufzugeben?

Leistungsmerkmale: Auch heute noch tadellose Spielbarkeit, genaue Streckenrekonstruktion sowie klares Vorbild für F 1 Racing. Grand Prix 2 braucht mit seinen Pfunden nicht zu wuchern.

Drehzahldefizite: Das Programm ist trotz seiner Fahrhilfen nicht ganz so einsteigerfreundlich wie F 1 Racing und besitzt eine strenge, kalte Aufmachung. Zudem wird im direkten Vergleich deutlich, wie stark sich mangelnde 3D-Karten-Unterstützung auswirkt.

Siegerehrung: Von der inzwischen hausbackenen Grafik mal abgesehen ist Grand Prix 2 immer noch ein Vorzeigeprodukt in Sachen Spielspaß.



Grand Prix 2

Hersteller:	Microprose
Test in Ausgabe:	9/96
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis

Präsentation:	60
Steuerung:	90
Realismus:	90
Umfang:	90

Spielspaß: 87

Formel 1 '97

Qualifikation: Der Vorläufer von Formel 1 '97 hatte noch zahlreiche Schwächen: Im Action-Modus fuhren alle Gegner dümmlich und waren leicht zu besiegen, der Grand-Prix-Modus war äußerst unrealistisch. Das kann man im Prinzip für den Nachfolger immer noch behaupten - aber in weit geringerem Ausmaß. Das ridiküle Bastelmenü wurde leicht erweitert und ist nun genau richtig für Freunde des schnellen Fahren ohne Ambitionen auf den Nobelpreis für mechanisches Verständnis. Die Grafik ist schnittig, und das Geschwindigkeitsgefühl kommt ganz wunderbar rüber. Eine 3D-Karte ist wie auch bie F1 Racing wiederum Pflicht.



Leistungsmerkmale: Mit der Saison '97 wird hier das derzeit relativ aktuellste Rennspiel rund um Schumacher & Co präsentiert. Stärken hat das Programm außerdem durch seine leichte Zugänglichkeit und die flotte Aufmachung. Wirklich schön ist die digitale Zuschauerkulisse, die insbesondere bei Verwendung einer Dolby-Surround-Anlage jeden Spieler ins Zentrum von ekstatischen Menschenmassen versetzt.

Drehzahldefizite: Simulationsfanatiker sind nicht zufrieden: Das Fahrverhalten ist nach wie vor ausgesprochen Go-Kart-mäßig. Daß ein so selbstverständliches Accessoire wie der Rückspiegel immer noch fehlt, kränkt das Rennsportherz gewaltig. Da wurde noch größeres Potential leichtfertig verschenkt.

Siegerehrung: Schnittige Aktion, von leichter Hand zubereitet, macht dieses Produkt besonders für Gelegenheitsfahrer attraktiv.

Formel 1 '97

Hersteller:	Psygnosis
Test in Ausgabe:	4/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene

Präsentation:	70
Steuerung:	60
Realismus:	50
Umfang:	80

Spielspaß: 72

NASCAR Racing 2

Qualifikation: Die Schwergewichte des NASCAR-Rennsports, die dicken amerikanischen Stockcars, fahren auf 28 Rennstrecken, die fast nur aus Rundkursen bestehen. 55 Fahrer der Saison 1996 und ihre Teams machen einander den Sieg streitig. Ganz wichtig ist das Tuning-Menü, das zwar nicht so umfangreich ist wie bei manchem Konkurrenten, ohne dessen zielgerichtete Bedienung große Erfolge aber unerreichbar bleiben - sofern Sie nicht gerade auf der allerleichtesten Schwierigkeitsstufe fahren. Durch die Masse der Gegner, die langen Rennen, die drangvolle Enge im schwergepanzerten Cockpit und die PS-starken, ausdauernden Boliden erhält NASCAR Racing 2 einen ganz eigenen Reiz, der aber erst nach längerem Fahren klar zum Ausdruck kommt.

Leistungsmerkmale: Genau das richtige Spiel für Männer ohne Nerven, die sich von ein paar Schubsern der anderen Fahrern nicht gleich in ihrer Ehre gekränkt



fühlen. Durch individuelle Lackierungsmöglichkeiten des eigenen Fahrzeugs und die vielen verschiedenen Kurse spricht das Spiel auch Menschen an, die viel Zeit und Liebe zum Detail mitbringen.

Drehzahldefizite: Rasereien mit Banden- und Gegnerkontakt entsprechen nicht gerade der reinen Rennspiellehre. Ästheten mögen sich außerdem an den vielen Rundkursen stören.

Siegerehrung: Die lautesten Motoren und das brachialste Gerempel aller Rennspiele bietet von jeher die amerikanische Stockcar-Simulation.

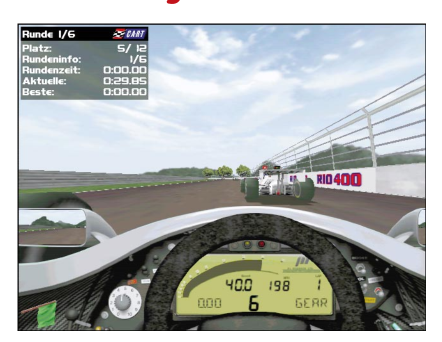
NASCAR Racing 2

Hersteller:	Papyrus
Test in Ausgabe:	2/97
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Präsentation:	70
Steuerung:	80
Realismus:	80
Umfang:	90

Spielspaß: 83

Cart Precision Racing



Qualifikation: Den vorerst aktuellsten Streich bei den Simulationen amerikanischer Rennvergnügen führten die seit einiger Zeit ziemlich verspielten Microsoftler aus. Abermals war das Ziel der Bemühungen die Indy-Car-Serie, wieder fahren Sie hier um Meisterschaftspunkte und Lustgewinn.

Die Programmierer haben sich die Werke von Papyrus sorgfältig angeschaut und viele ihrer Stärken übernommen: prima Fahrverhalten und eine genaue Nachbildung der wirklichen Rennen inklusive solcher Feinheiten wie den »Pace Cars« oder den amerikanischen Flaggenfarben. Selbstentwickelte Vorzüge kamen noch hinzu. Hier sind zuvorderst viele bunte Lehrfilme fürs richtige Schnellfahren oder ein fein ausgetüftelter Tuning-Modus samt hilfreichem Renningenieur zu nennen. Insgesamt fehlte es jedoch an dem letzten Schuß Inspiration, um tatsächlich überzeugend an den viel älteren Programmen von Papyrus vorbeiziehen zu können.

Leistungsmerkmale: Stilistisch ansprechendes Rennspiel von Microsoft. Die Einblendung von Übersichtskarten oder einer zweiten Kameraperspektive am Rande des Bildschirms zeigt, was technisch heutzutage alles möglich ist.

Drehzahldefizite: Der Aufguß altbekannter Renntugenden ist insgesamt etwas ideenlos. Die Grafik ist zudem trotz Direct-3D-Unterstützung langweilig und farbarm.

Siegerehrung: Cart Precision hat eigene Persönlichkeit, die vor allem den punktgenauen Realisten anspricht.

Cart Precision Racing

Hersteller:	Microsoft
Test in Ausgabe:	3/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Präsentation:	60
Steuerung:	80
Realismus:	80
Umfang:	90

Spielspaß: 80

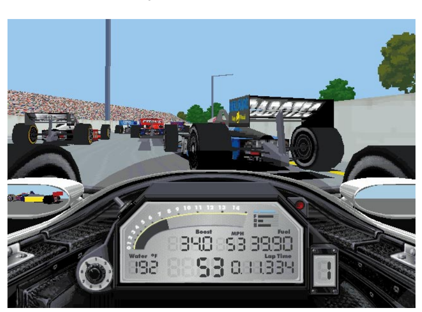
Indy Car Racing 2

Qualifikation: Nach wie vor hat die amerikanische Indy-Car-Serie in Deutschland nur obskuren Insider-Status. Daran haben auch so gute Programme wie Indy Car Racing 2 nichts ändern können. Der älteste Titel diesesTestteils besitzt eine gesunde Mischung aus Ovalkursen und anspruchsvollen Stadtstrecken. Da er sehr nahe an der Wirklichkeit operiert, sind die Unterschiede zur Formel 1 klar erkennbar: Das Benzingemisch zu verdichten, um größere Motorleistung zu erhalten, ist dort beispielsweise nicht möglich. Von jeher legte Programmierteam Papyrus großen Wert auf die spektakuläre Darstellung von Unfällen: Schneiden Sie sich Ihre brutalsten Crashs zusammen und führen Sie diese statt Ihrer unsäglichen Urlaubsvideos vor.

Leistungsmerkmale: Eine realistische Darbietung der amerikanischen Rennserie, wenn auch mittlerweile etwas steif im Kreuz. Wer aber nicht bereit ist, sich einen neuen Computer zu leisten und außerdem die Formel 1 haßt, wird bestens bedient. Gut ist auch der Rundumblick aus dem Cockpit; dadurch wird das Gefühl, tatsächlich in einem Rennwagen zu sitzen, spürbar verstärkt.

Drehzahldefizite: Anfänger werden etwas im Regen stehen gelassen. Indy Car Racing 2 besitzt nicht so viele raffinierte Fahrhilfen wie F1 Racing oder Grand Prix 2. Das nähmaschinenähnliche Singen der Motoren vermag bei nervenschwachen Naturen nervöses Zucken auszulösen.

Siegerehrung: Selbst zweieinhalb Jahre nach seiner Veröffentlichung hat dieser Rennspielveteran mit seiner tadellosen Fahrzeugkontrolle noch viel zu bieten.



Indy Car Racing 2

Hersteller:	Papyrus
Test in Ausgabe:	1/96
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis

Präsentation:	70
Steuerung:	80
Realismus:	80
Umfang:	80

Spielspaß: 78

Motorrad-Rennen

Redline Racer



Qualifikation: Die Raser der roten Linie (was auch immer das bedeuten mag) scheinen geradewegs von einem Spielautomaten in die heimischen PCs gedüst zu sein. Blitzschnelle Arcade-Action, die voll auf 3D-Unterstützung setzt, verlangt vom Spieler ein fixes Händchen und noch bessere Reflexe, da die Computergegner bereits auf der leichtesten von drei Schwierigkeitsstufen sehr schnittig dahinflitzen. Dafür werden Sie aber auch mit wirklich schöner Grafik belohnt, die sich in romantischen Sonnenuntergängen und detaillierten Motorrädern auswirkt. Nur durch gute Fahrleistungen erschließen sich Ihnen neue Rennstrecken sowie Bonusfahrzeuge. Selbst auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe ist das Programm nicht einfach.

Leistungsmerkmale: Der Kampf um neue Strecken und ausgefallene fahrbare Untersätze (Dinosaurier, fliegende Bomben) macht Könnern am Lenkrad viel Spaß. Die einzelnen Pisten sind sehr abwechslungsreich, Fahrten durch Schnee und Eis kommen ebenso vor wie ein Ausflug über einen Sandstrand.

Drehzahldefizite: Die Tastatursteuerung ist miserabel. Außerdem tritt nach einiger Zeit ein gewisser Gewöhnungseffekt ein, die Grafikpracht stumpft ab. Da es keine Meisterschafts-Modi gibt, ist Redline Racer kein Fall für den lernbegierigen Dauerfahrer, sondern eher Action-Fast-Food auf zwei Rädern.

Siegerehrung: Atemberaubende Farbenpracht und hohes Tempo zeichnen dieses Action-Geschoß aus, wenn auch die Langzeitmotivation etwas fehlt.

Redline Racer

Hersteller:	Ubi Soft
Test in Ausgabe:	5/98
Anspruch:	Fortgeschrittene

Präsentation:	80
Steuerung:	70
Realismus:	40
Umfang:	60

Spielspaß: 74

Honda Superbike

Qualifikation: Mit einer leistungsstarken Maschine fahren Sie bei »Castrol Honda Superbike World Champions« über vorwiegend fernöstliche Kurse. Geben Sie zu viel Gas, ist ein schöner Wheelie auf langen Geraden das Ergebnis, in Kurven hingegen verliert der Hinterreifen den Grip, und Sie operieren mehr in der Waagerechten. So ein Sturz führt dann auf höheren Schwierigkeitsstufen meist zu einem Motorschaden. Da Sie die sechs Gänge Ihrer Maschine außerdem überdrehen können, ist das Superbike eine nicht ganz einfach zu handhabende Angelegenheit. Durch die vielen Schwierigkeitsgrade, die sich praktisch unbegrenzt abstufen lassen, dürfte aber jeder eine ihn ansprechende Mischung finden. Für ein recht realistisches Programm ist der Tuning-Teil sehr knapp ausgefallen.

Leistungsmerkmale: Anders als bei Redline Racer, das ganz auf Farbenpracht und Geschwindigkeitsrausch setzt, hat man hier wirklich das Gefühl, auf einem Motorrad zu sitzen. Die Schwerfälligkeit der Maschine beim Kurvenwechsel, die spürbare Verringerung der Bodenhaftung bei zu starkem Beschleunigen: Das hat schon Klasse.

Drehzahldefizite: Die einzelnen Kurse sind relativ trist und reizlos, der Splitscreen-Modus ist kaum zu verwenden, das Fehlen eines Rückspiegels extrem ärgerlich. Zudem ist bei langen Rennen absolute Konzentration erforderlich: Verlassen Sie die Strecke, führt das fast unweigerlich zu einem Sturz.

Siegerehrung: Das Superbike bietet hohen Realismus auf zwei Rädern, leidet aber etwas unter seiner hausbackenen Präsentation.



Castrol Honda Suberbike

Hersteller:	Interactive Entertainment
Test in Ausgabe:	8/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene

Präsentation:	60
Steuerung:	80
Realismus:	70
Umfang:	60

Spielspaß:



Moto Racer

Qualifikation: Als Moto Racer erschien, gab es kaum Konkurrenz im Motorrad-Bereich. Dennoch brachte Delphin Software schon vor einem Jahr 3D-Karten-Unterstützung mit ins Spiel, um der vierrädrigen Verwandtschaft mal richtig zu zeigen, was eine Harke ist. Sie können sowohl einfache Straßenrennen als auch Motocross-Wettbewerbe austragen, wobei Sie zusätzlich die Wahl zwischen verschiedenen Maschinen haben. Selbst Evel Knievel höchstpersönlich hätte aber mit den 23 Computergegnern und ihrer fehlerlosen Streckenbewältigung so seine Probleme. Außerdem würden ihn die trägen Lenkbewegungen der Bikes in den Wahnsinn treiben: Nur sekundenbruchteilgenaues Einlenken ermöglicht eine gelungene Kurvendiskussion. Die Rennstrecken versuchen, dem Spieler alles zu geben. Wüstenkurse, Schlammwege, über tiefe Schluchten hinweg und durch enge Täler hindurch: Insgesamt acht Strecken sind vertreten.



Leistungsmerkmale: Die 3D-Karten-Kraft sorgt für geschmeidige Bewegungen Ihrer Spielfigur auf dem Motorrad. Da man sich den Zugang zu den höheren Kursen erst erspielen muß, ist die Motivation nicht von Pappe.

Drehzahldefizite: Im Vergleich mit Redline Racer ist die Grafik geradezu beängstigend schlicht und »aufpoppend«. Fernblick ade; mehr als 50 Meter reicht die Grafik-Engine nicht ins Bild hinein. Der Schwierigkeitsgrad verführt zu wildem Fluchen auf die Programmierer.

Siegerehrung: Etwas für den ausdauernden Spieler; das erste Motorradrennspiel mit 3D-Kartenunterstützung.

Moto Racer

Hersteller:	Delphine Software
Test in Ausgabe:	6/97
Anspruch:	Profis

Präsentation:	50
Steuerung:	60
Realismus:	40
Umfang:	60

Spielspaß: 60

Bleifuss Rally



Qualifikation: Nach Bleifuss und Bleifuss 2 begaben sich die italienischen Entwickler von Milestone auf Rallye-Kurse, zumindest dem Namen nach. Wer aber jetzt ein grundlegend neues Spiel erwartet, hat die Rechnung ohne die Programmierer gemacht. Nach wie vor rödeln Sie auf umkomplizierte Art und Weise in vier verschiedenen Autos über sieben Rennstrecken, die ziemlich viel Schotter oder Eis als Streckenbelag enthalten. Fahren läßt sich Ihr Gefährt aber genauso wie im Vorgänger. Vier verschiedene Ligen locken, auf Wunsch sogar in hochauflösender 3Dfx-Grafik. Die bis zu drei Gegner gleichen sich nach wie vor Ihrem Leistungspotential an; wer nur langsam vorankommt, hat dennoch eine Chance auf den Sieg, solange er nur die letzte Runde in akzeptabler Zeit fährt. Das Programm ist sehr vereinnahmend: Während Sie eine Liga durchfahren, darf nicht gespeichert werden.

Leistungsmerkmale: Die Rallye mit dem Blei im Schuh zeichnet sich durch einfache Zugänglichkeit und schnelle Erfolgserlebnisse aus. Auch ohne großes Üben kommt man sich auf den bunten Rennstrecken schnell wie ein Experte vor. Motivierend: neue Rennstrecken für gute Fahrleistungen.

Drehzahldefizite: Die Grafik ist selbst im beschleunigten Modus nicht ganz fehlerfrei, Texturen verschwimmen oder werden für einen kurzen Moment sogar durchsichtig. Ernsthafte Rallye-Aspiranten dürfen nicht auf anspruchsvolle Unterhaltung hoffen.

Siegerehrung: Keine Gehirnverrenkungen: Tollen Sie unbeschwert und locker driftend durch's Gelände.

Bleifuss Rally

Hersteller:	Virgin
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Realismus:	60
Umfang:	70

Spielspaß: 75

Sega Rally (MMX)

Qualifikation: Vor nicht allzu ferner Zeit sorgte an den Münzautomaten die Sega Rally für glücklich strahlende Gesichter. Einerseits grinsten die Spielhallenbesitzer über die hohen Einnahmen, andererseits freuten sich die Kunden über die hohe Spielbarkeit und den fairen Kampf gegen nur einen einzigen, aber raffinierten Computergegner. Sega war schlau und übertrug das Konzept auf den PC, vor einem halben Jahr dann sogar mit MMX-Support. Von der viel wichtigeren 3D-Unterstützung, die bei zahlreichen Mitbewerbern selbstverständlich wurde, war nichts zu erspähen. So kann es der alten Liebe gehen: Wenn plötzlich eine viel schönere Maid den Platz betritt, dann ist ihr vorher so reizvolle Gesicht nur noch leicht überdurchschnittlich.

Leistungsmerkmale: Sie fahren entweder mit einem Toyota GT oder einem Lancia Delta durch staubige Steppen, tiefe Wälder und Gebirgszüge. Der Computergegner fährt gut, die Kurse sind recht lang und abwechslungsreich, das Driften der Fahrzeuge wirkt recht realistisch. In einem zweiten Meisterschafts-Modus fahren Sie alle drei Strecken hintereinander. Das Ziel: die Weltmeisterschaft.

Drehzahldefizite: Die angesprochenen Grafikschwächen wiegen am schwersten. Hinzu kommen noch andere Mankos: Die Wahl zwischen gerade mal zwei Fahrzeugen und drei Rennstrecken ist nicht mehr zeitgemäß. Langfristige Motivation kann man nur durch das Anvisieren neuer Rundenrekorde gewinnen, da es keinen Liga-Modus gibt.

Siegerehrung: Die alte Sega Rally wurde nur halbherzig geliftet, ist aber immer noch ein Vergnügen.



Sega Rally (MMX)

Hersteller:	Sega
Test in Ausgabe:	3/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Realismus:	70
Umfang:	40

Spielspaß: 67

Int. Rally Championship

Qualifikation: Rallyesport ist zuallererst ein einsamer Kampf gegen die Uhr. Bleifuss und Sega Rally haben davon noch nie was gehört und treten munter gegen irgendwelche Gegner an. Aber dieses kleine Programm hier versucht, sich an die Realität zu halten. Abgesehen vom einfachen Arcade-Modus kreuzen Sie deshalb alleine durch stille Wälder und einsame Tundren, wobei Sie stets die Zeit Ihrer Konkurrenten im Blick behalten müssen. Die neun auswählbaren Fahrzeuge entstammen dem realen Rennsportbetrieb, die zahlreichen Strecken sind sehr lang und an den exotischsten Schauplätzen der Erde angesiedelt.

Wer selber aktiver Streckenplaner sein will, kann sich an einem Editor austoben und komplizierte Kurse auf einfache Art und Weise erstellen.



Leistungsmerkmale: Hervorzuheben ist zumindest der Versuch, echte Rallye-Atmosphäre einzufangen. Sie haben die Auswahl zwischen Gangübersetzung, Stoßdämpferhärte und ähnlichem Technikkram. Ansonsten dürfen Sie sich über den famos zu bedienenden Strecken-Editor freuen.

Drehzahldefizite: Grafik und Fahreigenschaften sind nicht besonders. Die ewig gleich ausschauenden Strecken und die eigenartigen Lenkbewegungen des Fahrzeugs können auf Dauer nicht begeistern.

Siegerehrung: Das Programm bemüht sich um echte Atmosphäre und leichte Bedienbarkeit, auch wenn es nicht so recht gelingt.

Int. Rally Championship

Hersteller:	Europress/Software 2000
Test in Ausgabe:	12/97
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene

Präsentation:	50
Steuerung:	60
Realismus:	60
Umfang:	70

Spielspaß: 60

Sega Touring Car Championship



Qualifikation: Sag beim Abschied leise Servus: Die deutsche Tourenwagenmeisterschaft ist nicht mehr. Unter Entzugserscheinungen leidende Auspuffschnupper-Fans können zumindest am Computer die glorreiche Zeit wiederaufleben lassen. Leider dürfen Sie nicht auf den Originalstrecken fahren, sondern müssen sich wohl oder übel mit ein paar Phantasiekursen begnügen. Immerhin gibt es die echten Fahrzeuge zu bestaunen: Unter anderem lassen Mercedes AMG oder Opel Calibra grüßen. Sie reagieren prompt auf jeden Lenkbefehl und dürfen auch ordentlich rangenommen werden. Sollten Sie vor irgendwelche Wände scheppern, macht das den Gefährten wenig. Da Segas Tourenwagen auf 3D-Karten-Unterstützung komplett verzichten, kann die Grafik keine Bäume ausreißen. Trotz dieses fehlenden Supports ist sie aber noch angemessen schnell.

Leistungsmerkmale: Leichter Zugang im einfachen Modus, relativ große Herausforderung auf den höheren Schwierigkeitsstufen. Wer einfach nur entspannt ein paar Runden drehen will, findet hier den Ausgleich zu Bürostreß und Schulsport.

Drehzahldefizite: Wenig Rennstrecken, wenig Fahrzeuge, auf Dauer zu wenig Abwechslung. Die leicht veraltete Sega Rally wurde von Schotterstrecken auf den Asphalt verlegt und mit einigen neuen Elementen angereichert.

Siegerehrung: Der größte Pluspunkt dieser »Sega Rally im neuen Gewand der Tourenwagen« ist seine leichte Zugänglichkeit.

Sega Touring Car Championship

Hersteller:	Sega
Test in Ausgabe:	3/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Realismus:	50
Umfang:	60

Spielspaß: 68

TOCA

Qualifikation: Wo die übersättigten Deutschen der Tourenwagenmeisterschaft den Rücken kehren, geben die englischen Fans noch lange nicht auf. Immerhin ist hier das Angebot bekannter Automarken wesentlich größer: Volvos, Peugeots und viele andere Fahrzeuge kurven auf den Rennstrecken der englischen Meisterschaft herum. Eine 3D-Karte muß aber im Rechner stecken, sonst geht gar nichts. Sie tut den bulligen Rennern auch sehr gut, da sie im Vergleich zu Segas Tourenwagen deutlich schöner wirken. Leider ist für die Landschaft nur das Gegenteil zu vermelden. Die Kurse wurden anscheinend während einer lang anhaltenden Regenzeit vermessen und sehen alle gleichermaßen trist und trübselig aus, vom brutal späten Einblenden des Geländes erst gar nicht zu reden. Immerhin: Schlagen Sie sich gut, können Sie einen Panzer als Bonuswagen erhalten.



Leistungsmerkmale: Auch hier kommen wieder destruktivere Gemüter zu ihrem Recht: Ohne den Gegnern einige Beulen an der Karosserie zu verpassen, wird es nicht abgehen. Das Fahrverhalten der Fahrzeuge ist auch nicht ohne, da sie gut am Joystick liegen.

Drehzahldefizite: Die Intelligenz der Computerfahrer ist unterdurchschnittlich. Ganze Fahrzeugketten ziehen rundenlang hintereinander her, ohne auch nur einmal zu einem Überholmanöver anzusetzen. Versäumnisse wie die fehlenden Rückspiegel oder die quasi identischen Fahreigenschaften aller Fahrzeuge sind weitere Minuspunkte.

Siegerehrung: Die tristen Fahrten durchs englische Moor sind nichts für melancholische Gemüter.

TOCA Touring Car Championship

Hersteller:	Codemasters
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Realismus:	60
Umfang:	50

Spielspaß: 58

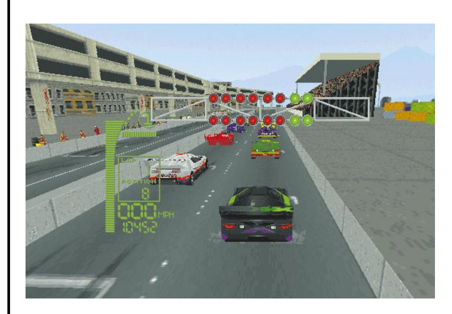
X-Car – Experimental Racing

Qualifikation: Fast alle Ausprägungen des Rennsports wurden Ihnen mittlerweile vorgestellt, da darf ein kleiner Ausblick in die Zukunft nicht fehlen. Bethesda wagte ihn mit den X-Cars, die sich unübersehbar an großen Simulations-Vorbildern wie Indy Car Racing orientieren. Ein Heer an Einstelloptionen, mit denen Sie Spoilerwinkel oder verschiedene Bremsen auswählen, erleichtert nicht gerade den Einstieg. Um vorne mitfahren zu können, muß sich der X-Car-Fahrer aber zwangsläufig mit derartigem Fachvokabular beschäftigen. Ein einzelnes Rennen kann bis zu 100 Runden dauern, wobei dann aber Boxenstops für Reparaturen und Nachtanken unumgänglich werden. Vorausgesetzt, man übersteht solange die Fahrt durch lieblose Grafik und triste Soundkulisse.

Leistungsmerkmale: Bastler können sich mal wieder nach Herzenslust austoben. Erstaunlich nur, wie wenig sich die Automobiltechnik in den nächsten Jahren verändern wird. Außerdem dürfen Sie Ihren eigenen Flitzer individuell bemalen.

Drehzahldefizite: Die dümpelnden Fahrzeuge reagieren nur ausnahmsweise prompt auf Steuerbefehle. Rennspannung will kaum aufkommen, da sich das Teilnehmerfeld schnell weit auseinanderzieht und Sie dann weitgehend für sich allein durch verlassene Dörfer düsen. Zum simulationsträchtigen Bastelteil will das üble Fahrverhalten nicht passen.

Siegerehrung: An X-Car wurde in Bezug auf Spieltiefe lange gefeilt, trotz aller Komplexität ist das Spiel aber langweilig.



X-Car – Experimental Racing

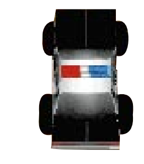
Hersteller:	Bethesda
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Profis

Präsentation:	30
Steuerung:	30
Realismus:	30
Umfang:	60

Spielspaß: 33

Modelljahr





Im Wust der Rennspiele den Überblick zu behalten, ist mehr als nur eine kleine Herausforderung. In dieser Tabelle sind neben den Kandidaten des Vergleichstests alle Titel der letzten zwölf Monate aufgeführt. Mit dabei auch die Action-Rennspiele, die wir aus Platzgründen beim Vergleichstest in dieser Ausgabe gegenüber den Simulationen etwas vernachlässigt haben.




Titel:	Beschreibung:	Hersteller:	Test in Ausgabe:	Spielspaß:
Andretti Racing	Stock- und Indycars in trautem Miteinander.	Electronic Arts	1/98	46
Autobahnraser	Rasen auf deutschen Autobahnen, amateurhaft umgesetzt.	Davilex	7/98	43
Bleifuss Fun	Niedliche Spielzeug-Autos auf abwechslungsreichen Strecken.	Virgin	11/97	72
Bleifuss Rally	Gelungene Spritztour mit Rallye-Ambiente.	Virgin	1/98	75
Burnout	Amerikanisches Dragster-Rennen ohne Format.	Bethesda	6/98	26
Castrol Honda Superbike	Ordentliche Motorradmeisterschaft, wirklichkeitsnah.	Interactive Entertainment	8/98	69
Cart Precision Racing	Harte Indy-Car-Simulation mit guten Fahreigenschaften.	Microsoft	3/98	80
Daytona USA Deluxe	Verunglückte Umsetzung des Spielhallen-Hits.	Sega	12/97	50
F 1 Racing Simulation	Grafisch und spielerisch anspruchsvolle Formel-1-Simulation.	Ubi Soft	1/98	90
Formel 1	Offizielle Formel-1-Lizenz, aber Schwerpunkt auf Action.	Psygnosis	6/97	60
Formel 1 '97	Fortsetzung zu Formel 1 mit vielen Verbesserungen.	Psygnosis	4/98	72
Formula Karts	Hausbackene Go-Kart-Rennen.	Sega	9/97	51
Grand Prix 2	Grafisch etwas angestaubte, aber äußerst realistische Simulation.	Microprose	9/96	87
Hardcore 4x4	Sprungstarke Jeeps rollen durch unförmiges Gelände.	Gremlin	9/97	23
Indy Car Racing 2	Immer noch beeindruckende Indy-Simulation.	Papyrus	1/96	78
Indy Racing	Nischenprodukt mit vielen Videoclips.	ABC Interactive	7/98	59
International Rally Championship	Versuch einer realistischen Rallye-Simulation.	Software 2000	12/97	60
Jet Moto	Innovative Hooverbikes brausen über Stock und Stein.	Sony Interactive	4/98	76
Manx TT Superbikes	Grafisch schöne Motorräder in langweiligem Gewand.	Psygnosis	12/97	56
Micro Machines V3	Witzige Matchbox-Autos fahren durch Haus und Hof.	Codemasters	6/98	74
Monster Trucks	Noch mehr aufgeblähte PS-Monster.	Psygnosis	9/97	38
Monster Truck Madness 2	Überdimensionierte Vehikel auf schlichten Strecken.	Microsoft	6/98	61
Moto Extreme	Moto Cross auf unterstem Niveau, nahezu unspielbar.	Corel	11/97	15
Moto Racer	Motorrad-Action im Spielhallen-Stil.	Delphine Software	6/97	63
Motorhead	Rasantes Actionspiel mit brillanten Lichteffekten.	Gremlin	6/98	77
Need for Speed 2 (Special Edition)	Unbezahlbare Sportwagen im 3Dfx-Duell.	Electronic Arts	12/97	78
Nitro Riders	Rennspiel nur am Rande; viel Geballer waffenstarrender Muscle Cars.	Activision	5/98	83
Powerboat Racing	Eines der seltenen Motorbootspiele. Es fehlt an Abwechslung.	Interplay	4/98	67
Prost Grand Prix	Unoriginelle und unrealistische Formel-1-Simulation.	Canal+ Multimedia	7/98	38
Redline Racer	Extrem schnelles Motorradrennen, actionlastig.	Ubi Soft	5/98	74
Sega Rally Racing (MMX)	Leicht verbesserte Version des verdienten Oldies.	Sega	3/98	67
Sega Touring Car	Ähnliche Engine wie in Sega Rally, schnell und simpel.	Sega	3/98	68
Soda Off Road Racing	Holprige Off-Road-Rennen, schwer und realistisch.	Papyrus	2/98	57
Speedboat Attack	Grafisch unspektakuläres Rennen bewaffneter Boote.	Konami	11/97	47
Streets of SimCity	Vergurkte Spazierfahrten durch SimCity-Städte.	Maxis	2/98	31
Test Drive 4	Muscle Cars der 70er und moderne Sportwagen im Vergleich.	Accolade	2/98	68
Test Drive: Off Road	Luxuriöse Geländewagen beweisen sich auf Schotterwegen.	Eidos	6/97	52
TOCA	Englische Tourenwagen fahren in trübseligem Ambiente.	Codemasters	1/98	58
Ultimate Race Pro	Toller Actionrenner, der einfach nur Spaß macht.	Microprose	2/98	79
World Wide Rally	Üble Rallye-Gurke, von Freizeitprogrammierern entworfen.	CDV	2/98	11
X-Car Experimental Racing	Ödes Spiel mit überdimensioniertem Tuning-Part.	Bethesda	1/98	33

Fahrlehrer-Tagung

Worauf kommt es bei einem Rennspiel wirklich an: auf größtmögliche Realitätsnähe oder einfache Zugänglichkeit? Drei Entwickler standen uns dazu Rede und Antwort.

David Kaemmer



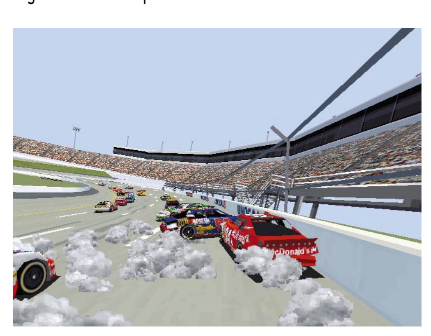
Als Mitbegründer von Papyrus, einer Firma, die ausschließlich Rennspiele herstellt, wurde David Kaemmer durch Klassiker wie »Indy Car« oder »NASCAR Racing« bestens bekannt.

PC PLAYER: David, wie kommt es, daß Du nur Rennspiele entwickelst?

David Kaemmer: Von frühester Kindheit an war ich in Rennautos geradezu vernarrt. Da ich aber kein richtiger Rennfahrer werden konnte, fing ich an zu programmieren und habe bis heute nicht damit aufgehört.

PC PLAYER: Was ist Dir bei einem Rennspiel besonders wichtig?

David: Das Programm muß vor allen Dingen realistisch sein. Die ultimative Simulation ist so gut, daß der Spieler beim Fahren richtig Angst bekommt. Akkurate Kopfbewegungen der Spielfigur passend zur Schwerkraft in der Kurve, eine propere Fahrphysik; wenn das alles stimmt, dann kommt der Spielspaß ganz von selbst. Soweit ich das überblicken kann, stehen wir mit dieser Ansicht ziemlich allein da, den einzigen Konkurrenten sehe ich in Geoff Crammond. Alle anderen Entwickler legen den Schwerpunkt mehr auf Action.



PC PLAYER: Siehst Du überhaupt noch Verbesserungsmöglichkeiten bei modernen Rennsimulationen?

David: Aber ganz sicher. Wir arbeiten gerade an einem Modell, das dem Spieler erlauben soll, einen besseren Fahrstil zu entwickeln. Ein weites Feld sehe ich außerdem im Bereich der Künstlichen Intelligenz der Computerfahrer. Besserer Sound, Force-Feedback-Unterstützung. Es gibt eine lange Liste ...

PC PLAYER: Wie denkst Du über 3D-Beschleunigerkarten?

David: Wer Rennspiele mag, kommt ohne sie nicht mehr aus. Sie sind mittlerweile genauso wichtig wie eine gute Soundkarte.

Fredrik Liliegren



Von 0 auf 100: Mit dem technisch tollen Gremlin-Actionrennspiel »Motorhead« hat sich Fredrik Liliegren einen Namen gemacht.

PC PLAYER: Frederik, was hast Du denn vor Motorhead so getrieben?

Fredrik Liliegren: Als Geschäftsführer von Digital Illusion war ich in die Entwicklung aller unserer bisherigen Produkte involviert: »Pinball Dreams«, »Pinball Fantasies«, »S40 Racing« und natürlich »Motorhead«.

PC PLAYER: Wie sieht für Dich ein gutes Rennspiel aus?



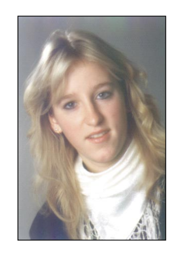
Fredrik: Ich weiß, daß man ein Konkurrenzprodukt nicht loben sollte, aber »Sega Rally« hat mich schwer beeindruckt. Es war so einfach zu beherrschen und hat sofort Spaß gemacht. Ein anderes Vorzeigeprodukt ist »Gran Tourismo« für die PlayStation, ein wirklicher Meilenstein. Seine Spieltiefe wird von keinem anderen Produkt erreicht. Ich bin sowieso der Ansicht, daß das Rennspiel der Zukunft dem Spieler wesentlich mehr Möglichkeiten geben muß.

Ganz wichtig wird auch das Internet werden. Ein großes Rennspiel mit verschiedenen Internetligen, in denen man sich ständig beharkt, fast so wie »Ultima Online«, wäre das Optimale.

PC PLAYER: Aber was ist Dir persönlich denn jetzt wichtiger: leichte Zugänglichkeit oder großer Realismus?

Fredrik: Das ganze Gerede von der erstrebenswerten hyperrealistischen Simulation ist doch stark übertrieben. Es wird sowieso niemals gelingen, ein Rennauto auf dem Computer völlig naturgetreu zu imitieren, 3D-Karten, Lenkrädern und anderen Technologien zum Trotz. Da mag das Spiel noch so wirklichkeitsgetreu sein und noch so viele Optionen haben, das ist alles nicht wichtig. Ich bevorzuge im Zweifelsfall ein Programm, das mir Spaß macht, auch wenn es nicht so akkurat ist.

Renate Langenkämper



Renate Langenkämper von Synetic arbeitete als Konzeptionistin an den Action-Rennspielen »Have a Nice Day« und »NICE 2« mit.

PC PLAYER: Renate, wie sieht Dein spieltechnischer Werdegang aus?

Renate Langenkämper: Angefangen habe ich 1992 bei Ascaron, damals war ich beispielsweise an der Entwicklung von »Patrizier«, »Anstoss« und »Hanse« beteiligt. Bei Synetic sorgte ich als Konzeptionistin erst bei »Have a Nice Day!« und nun bei »NICE 2« dafür, daß alle Teile des Programmes zusammenpassen.

PC PLAYER: Welches Rennspiel der letzten Jahre hat Dich am meisten beeindruckt?

Renate: Das erste »Super Karts«. Seine Spielbarkeit vor allem im Netzwerk ist phänomenal.

PC PLAYER: Dann bist also auch Du eine Befürworterin der einfachen, Action-orientierten Rennspiele?

Renate: Naja, der Realitätsnähe sind zur Zeit noch enge Grenzen gesetzt. Was nützt mir eine 800-mal-600-Auflösung, die phantastisch aussieht, wenn ich nur mit vier Frames pro Sekunde spielen kann. Zuallererst achte ich immer auf Zugänglichkeit und Spielbarkeit, die Realitätsnähe setzt man erst danach so gut wie möglich um. Ein Rennspiel ist, wie jedes Spiel, dann besonders gut, wenn du die Welt um dich herum vergißt.



PC PLAYER: Abgesehen vom technischen Aspekt: Wie werden sich Rennspiele in Zukunft noch entwickeln?

Renate: Neue Ideen gibt es im Prinzip genug. Mit den Hardwareansprüchen sind sie aber oft genug untrennbar verbunden. Schwenkende Cockpitansichten, so daß man seinem Gegner in die Augen sehen kann, Verformungen von Landschaftsobjekten, grenzenlose Befahrbarkeit der Strecken und einiges mehr erfordern nun mal intensivste Rechenkraft. (uh)

Colin McRae Rally

Die Jungs von Codemasters sind vor allem auf die realistischen Fahreigenschaften ihrer neuen Rallye-Simulation stolz. Der eigene Wagen ist tadellos beherrschbar, gehorcht blitzartig jedem Eingabebefehl und reagiert sehr lebensnah auf unterschiedliche Untergründe wie Eis oder Schlamm. Auch sonst halten sich die »Colin McRae«-Programmierer rund um Projektleiter Guy Wilday eng an die Wirklichkeit. Neben neun realistischen Autos wie Subaru Impreza oder Ford Escort werden zahlreiche Originalschauplätze eingebaut. In den Wertungsprüfungen orientiert sich der Spieler an den Zwischenzeiten der Konkurrenten, die alle paar hundert Meter eingeblendet werden. So wird geschickt Spannung aufgebaut, obwohl man die Gegner meistens nicht zu sehen bekommt.



Hersteller: Codemasters
Termin: September '98



Grand Prix 500cc



Aus deutschen Landen frisch auf den PC: Mit »Grand Prix 500cc« kann bald ein jeder auf Waldmanns Spuren rasen. Eine ernsthafte Simulation der Motorrad-WM steht uns ins Haus. Bei Aktivierung aller Fahrhilfen werden aber auch Action-Liebhaber zu ihrem Recht kommen. Ansonsten sollten sich alle Zweirad-Neulinge schon einmal umstellen: Ein Motorrad in der Kurve abzubremsen, ist eine äußerst schwierige Angelegenheit. Immerhin soll sich die dynamische Rennlogik des Spiels an die individuellen Fähigkeiten des Fahrers anpassen, damit auch weniger Versierte mit den Computergegnern mithalten können.



Die leistungsstarke 3D-Engine, die um die 20 000 Polygone pro Rennstrecke verwaltet, erinnert ein wenig an die Grafikpracht von »F 1 Racing«. Das lästige Aufpoppen von Landschaftstexturen oder Gebäuden ist nicht auszumachen. Auch die Perspektivenkorrektur wirkt auf den ersten Blick gelungen.

Hersteller: Ascaron
Termin: September '98



Grand Prix Legends

Im Jahre 1967 waren Männer noch Männer und die Autos schwer kontrollierbar. Werbefreie Wagen fuhren einfach nur um Ruhm und Sieg, es war eine Blütezeit des Motorsports. Wie sehr damals der ganze Kerl gefordert war, werden Sie auf der über 22 Kilometer langen Nordschleife des legendären Nürburgrings bald merken: Die 174 Kurven auswendig zu lernen, ist nahezu unmöglich. Die Piloten mußten sich deshalb fast wie Rallyefahrer auf ihre gute Reaktion verlassen. Und das alles ohne Beifahrer ...



»Grand Prix Legends« versucht in vielerlei Hinsicht, das Flair der Vergangenheit wiederzubeleben. Das Motorengeräusch klingt wesentlich voller als das inzwischen übliche Nähmaschinensingen der modernen Boliden. Außerdem ist sofort zu spüren, daß ABS oder Schlupfregelungen (von den fehlenden Spoilern ganz abgesehen) noch nicht erfunden waren. Der Wagen weiß kaum, wie er seine zahlreichen Pferdestärken auf die Straße bringen soll.

Hersteller: Papyrus
Termin: September '98

Motocross Madness

Auf der Suche nach unverbrauchten Themen nahm sich Microsoft der Motocross-Rennen an. Sie dürfen zwischen den verschiedensten Modi wählen. Einfache Rennen in mehreren Stadien gehören ebenso dazu wie wildes Gehüpfe durch Hügellandschaften des amerikanischen Mittelwestens; zünftige Stürze und Massenkarambolagen mit den bis zu zehn Computergegnern gehören zur Tagesordnung. Neben einzelnen Rennen können Sie natürlich auch eine Meisterschaft auf den über 30 Kursen beginnen.



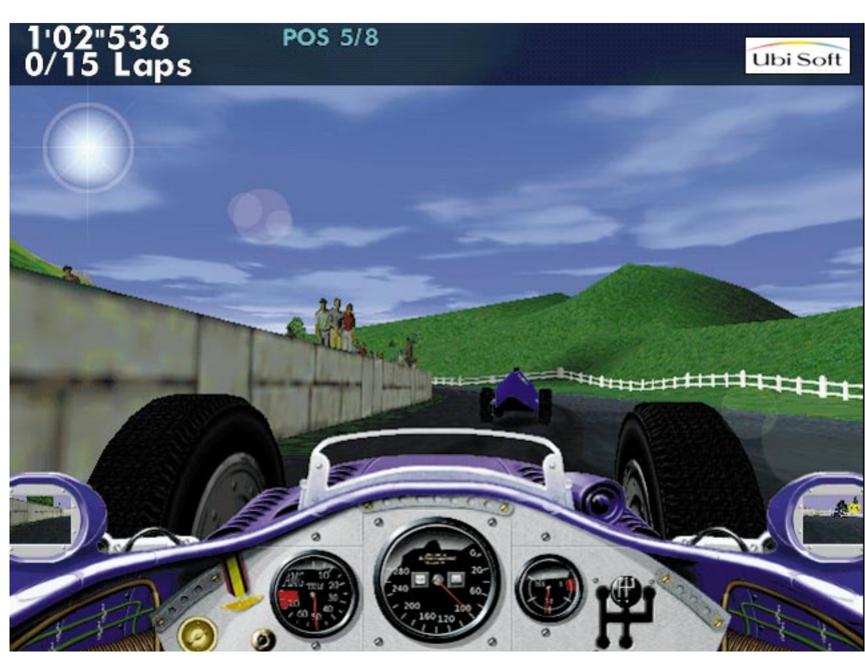
Auch die Steuerungs-Vielfalt ist nicht ohne: Neben dem üblichen Gas geben und bremsen sollten Sie Ihre Spielfigur auf dem Motorrad nach vorn und hinten bewegen. Das ist essentiell, um nach einem Sprung wieder gut auf unebenen Untergründen landen zu können.

»Motocross Madness« soll übrigens das weltweit erste Programm sein, welches das neue Microsoft-Gamepad »Freestyle Pro« unterstützt.

Hersteller: Microsoft
Termin: September '98

Motoren und Moneten

Schnellere Fahrer, bessere Motoren, hübschere Mädchen: Die Formel 1 entwickelt sich Jahr für Jahr weiter. Auch im Fahrstall der PC-Simulationen sind hektische Tuningarbeiten auszumachen. Ubi Soft arbeitet bereits an einer Fortsetzung des Rennknüllers »F1 Racing Simulation«.



Die Cockpitperspektive des altertümlichen Rennwagens ist mit der für Ubi Soft typischen Genauigkeit an das reale Vorbild angepaßt worden.

Tolle 3D-Grafik, übersichtliche Mechanikermenüs, ein gutes Fahrgefühl: Auf die Vorzüge von »F1 Racing Simulation« sind wir im Rahmen dieses Schwerpunkts schon eingegangen. Aber selbst bei den besten Programmen besteht noch Spielraum nach oben, wie bereits oft genug bewiesen wurde. Bei F1 Racing sieht Ubi Soft weitaus mehr Verbesserungspotential als lediglich eine flottere Grafik, wie die ersten Informationen und Bilder vom Nachfolger beweisen.

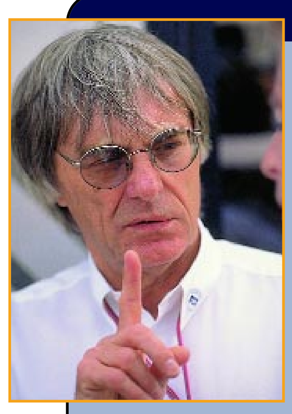
Stallkarriere

Mika Häkkinen braust über die Strecke, fliegt förmlich an überrundeten Teilnehmern vorbei und hat bereits mehr als eine Minute Vorsprung auf den Zweitplazierten. Der beste Fahrer im Felde? Möglicherweise; auf jeden Fall aber besitzt er das beste Auto. Die bedauernswerten Konkurrenten können sich noch so anstrengen, gegen die Kraft des McLaren mit dem anerkanntermaßen stärksten Motor der Formel 1 haben sie kaum Chancen. Wie werden sich die armen Wichte in den zweitklassigen Teams nur fühlen? Die Fortsetzung von F1 Racing klärt diese Frage gründlich ab. Im neuen Karriere-Modus beginnen Sie in einem der erwähnten Sparteams (Minardi, Tyrell) Ihre erste Formel-1-Saison. Einen Sieg zu erringen, ist nahezu unmöglich, aber dennoch können Sie zur Genüge auf sich aufmerksam machen. Gelingt es Ihnen, in die Reihen der Etablierten einzubrechen und den einen oder anderen WM-Punkt zu ergattern, werden Angebote besserer Teams kaum ausbleiben. Doch der Weg zu den ganz großen Rennställen ist weit ...

Die gute alte Zeit

Rückbesinnung auf alte Werte kommt wieder in Mode. Nicht nur Papyrus plant mit »Grand Prix Legends« einen Trip in die Vergangenheit, auch im Nachfolger zu F1 Racing wird es schwer historisch. Doch während die Amerikaner lediglich bis ins Jahr 1967 zurückschauen, gehen die Franzosen noch 17 Jahre weiter. In dieser Gründerzeit der Formel 1 haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Fahrzeugen (Alfa-Romeo, Ferrari, Simca Gordini und Talbot-Lago), die sich natürlich völ-

Lizenzprobleme



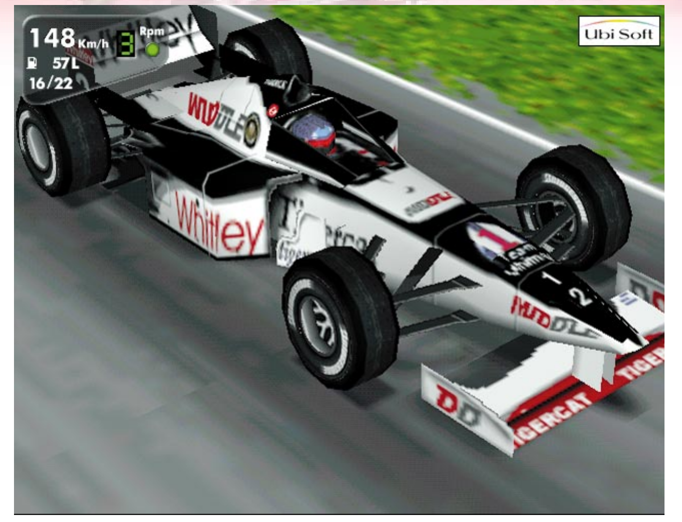
Bernie Ecclestone sorgt dafür, daß die Lizenzkosten für offizielle Formel-1-Simulationen nicht zu billig ausfallen.

Aufmerksame Leser haben es bemerkt: Im ganzen Artikel wird nicht einmal konkret von »F1 Racing 2«, sondern immer nur von einem noch namenlosen Nachfolger gesprochen. Warum die Geheimniskrämerei?

Eine Formel-1-Lizenz zu erwerben ist keine einfache Sache. Als der Engländer Bernie Ecclestone zu Beginn der Siebziger Jahre die alleinigen Vermarktungsrechte an der Formel 1 kaufte, begann ein beispielloser Aufschwung. Sponsoren aus allen Bereichen der Wirtschaft zahlen hohe Werbegelder, und selbst bis nach Asien ist der Ruhm der großen Rennsportserie inzwischen vorgedrungen. Ein Blick auf den Gehaltsstreifen von Michael Schumacher wird jeden davon überzeugen, daß die Formel 1 eine gewisse Bedeutung genießt.

Laut Informationen der FAZ will Ferrari den Guten ab der nächsten Saison mit rund 75 Millionen Mark pro Jahr entlohnen. Wo so viel Geld im Spiel ist, da wird auch eine Computerspiel-Lizenz nicht mehr aus der Portokasse bezahlt. Insider munkeln, daß Sony, der Besitzer der Softwarefirma Psygnosis, für die nichtexklusiven Namensrechte an »Formel 1 '97« über zehn Millionen Mark an den Automobil-Weltverband (FIA) überwies. Und auch Ubi Soft befindet sich momentan mitten in schwierigen Verhandlungen über eine ähnlich hohe Summe.

Wo Sony über ganz andere firmenpolitische Voraussetzungen und höhere Rücklagen verfügt, wird es für einen reinen Softwarehersteller finanziell eng. Irgendwann fragt man sich, inwieweit die Lizenzkosten im Vergleich zu den Entwicklungskosten eines Spiels noch in einem vernünftigen Verhältnis stehen. Vielleicht gelingt es Ubi Soft noch, eine bezahlbare Summe für die Formel-1-Lizenz auszuhandeln. Wenn nicht, dann sollten wir uns auf eine F1-Fortsetzung mit Phantasienamen und leistungsstarkem Namens-Editor einstellen.



Die Texturen der Fahrzeuge wurden an die neue Saison angepaßt und leicht verbessert.

Die wichtigsten Neuerungen

Im Vergleich zum Vorgänger F1 Racing Simulation soll der kommene Ubi-Renner folgende neuen Features bieten:

- **Karriere-Modus (Als Neuling müssen Sie sich über schwache Teams zu den Besten hochkämpfen)**
- **Vier Fahrzeuge und eine Rennstrecke aus dem Jahr 1950**
- **Zehn historische Formel-1-Szenarien zum Nachfahren**
- **Anpassung aller Fahrer und Teams an die Saisondaten von 1997**
- **Verbesserte Intelligenz der Computerfahrer**
- **Aufnahme aller offiziellen Bestimmungen in die Simulation (blaue/gelbe/schwarze Fahnen, 107 %-Regel)**
- **Zwei verschiedene Reifenhersteller (Goodyear, Bridgestone)**
- **Erweiterter Mechaniker-Modus**
- **Überarbeitetes Telemetriesystem**
- **Editor (verändern der Streckengrafik)**

lig anders steuern als die modernen Rennwagen des Hauptprogramms. In Anlehnung an die Nordschleife des Nürburgrings wird es einen Bonuskurs »Grüne Hölle« geben, auf dem Sie das nostalgische Fahrgefühl zwischen Bauerngehöften und Eisenbahngleisen ausleben können. Aber auch ein Zeitvergleich mit den heutigen High-Tech-Mobilen auf den aktuellen Rennstrecken könnte sehr interessant werden.





▲ Selbst dieser frühzeitliche Ferrari leuchtet schon in der bekannten roten Farbe.

◀ Links oben wird der noch vorhandene Spritvorrat angezeigt wird.

Großen Wert legen die Programmierer auf die Verbesserung zahlreicher Details. Die Saison '97 erfordert eine Runderneuerung aller elf Teams: Das Fahrerkarusell drehte sich, die Werbepartner wechselten, und die fahrbaren Untersätze wurden dem geänderten Reglement angepaßt. Im Karriere-Modus könnte die 107%-Regel wichtig werden. Schaffen Sie es mit Ihrer Kiste überhaupt, sich für das eigentliche Rennen zu qualifizieren? Wer mehr als sieben Prozent langsamer ist als der schnellste Fahrer, kann dem Rennen von der Tribüne aus zusehen. Ob sich die Fahreigenschaften im Spiel tatsächlich ändern werden, bleibt abzuwarten. Auf jeden Fall wird die Künstliche Intelligenz der Computerfahrer gesteigert: Versuchen Sie doch mal, den überaus rücksichtsvollen Herrn Schumacher zu überholen ... autsch, da hat er Sie wohl nicht gesehen.

Feinarbeit bei Kleinigkeiten

Das Telemetriesystem war zwar schon im Vorläufer sehr ausgefeilt, aber auch leicht unübersichtlich; die Menüstruktur soll deshalb vereinfacht werden. Eine andere Neuerung sind die sogenannten Szenarien: Zehn berühmte Situationen der Formel 1 werden griffbereit gelagert. Was wäre passiert, hätten Sie damals ins Geschehen eingegriffen? Außerdem noch in der Mache: ein ausgefeilter Multiplayer-Modus. Bis zu acht Spieler dürfen sich schon in der Qualifikation in Echtzeit um die Bestzeit streiten. Außerdem kann nun die komplette Saison mit allen 17 Grand Prixs gegen menschliche Gegner abgehalten werden.



Die Nostalgiewelle schwappt über: Rennautos der fünfziger Jahre nun auch in dieser Formel-1-Simulation.

Ein heikler Punkt soll ebenfalls nicht verschwiegen werden: die Kompatibilitätsprobleme des Vorläufers. Nur zu oft beschwerten sich bei uns Leser über mangelhafte Speichermöglichkeiten, Grafikprobleme und andere Ärgernisse. Ubi Soft steckt bei Teil 2 hoffentlich genug Zeit in die Testphase, damit derartige Pannen nicht mehr passieren.

Was Rennspiel-Fans jetzt noch fehlt, ist der offizielle Name des guten Stücks. Da zu Redaktionsschluß noch nicht geklärt war, ob Ubi Soft erneut die offizielle Formel-1-Lizenz erwirbt, steht der endgültige Titel noch nicht fest; Insider-Infos finden Sie im Kasten »Lizenzprobleme«. Aber egal, ob mit oder ohne offiziellen Lizenzwappel-Segen: Der Nachfolger zu F1 Racing Simulation wird auf jeden Fall erscheinen. **(uh)**

SEQUEL ZU F1 RACING SIMULATION – FACTS

▶ Hersteller:	Ubi Soft
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Dezember '98



Ritt auf der Kanonenkugel

Wheelie statt Bleifuß: Nach einer Reihe vierrädriger Actionrennspiele sattelt das italienische Programmierteam Milestone um. Mit offizieller »Superbike«-Lizenz, neuer 3D-Engine und realistischer Fahrphysik knöpfen sich die schnellen Jungs das Motorradgenre vor.

Leistung im Übermaß, Geschwindigkeiten jenseits von Gut und Böse, Motorradfahrer, deren Namen nur Eingeweihte kennen: Die Superbike-Meisterschaft fristet seit Jahren ein relativ bescheidenes Dasein in den Nischen der Sport-Spartensender. Das Programmierteam Milestone könnte die Popularitätswerte der Straßenmaschinen-Raserei in Computerspielerkreisen verbessern. Mit erfolgreichen Titeln wie »Bleifuss« und »Bleifuss Rally« hat man sich bereits im Bereich der Action-Rennspiele einen Namen gemacht, nun arbeiten die Italiener mit einem 17 Mann starken Team an ihrer bisher größten Herausforderung: einer realistischen Motorradsimulation.

Zweirad-Problematik

Die bei einer Motorradsimulation lauernden Programmiertücken sind ein ganzes Stück größer als zum Beispiel bei einer Formel-1-Simulation. Allein der Neigungswinkel der Maschinen bei Richtungswechseln zwingt zu aufwendigen Berechnungen, das Fahrverhalten in der Kurve ist ein völlig anderes – speziell bei plötzlichen Bremsmanövern. Ein Motorrad fährt sich insgesamt labiler als ein vierrädriges Fahrzeug. Um diese Besonderheiten akkurat darzustellen, traf sich Milestone in den letzten Monaten immer wieder mit zwei großen Superbike-Teams: Castrol Honda und Ducati Corse. Mit deren Hilfe wurde das physikalische Modell laufend verbessert. Außerdem studierte man monatelang Fernsehbilder der Saison '97. Stürzt ein Fahrer, fällt er in einer großen Staubwolke von der Maschine, rollt über die Piste und berappelt sich mühsam. Wenn er sich nicht verletzt hat, läuft er zu seiner Maschine zurück, kontrolliert sie auf Schäden, hebt sie auf, schwingt sich in den Sattel und beteiligt sich erneut am Rennen.

Das Fahrverhalten selber soll ähnlich wirklichkeitsgetreu sein. Im Gegensatz zu den meisten anderen Motorradrennern ist jederzeit zu spüren, daß Sie nur zwei Räder unter sich haben. Steuern Sie bei niedrigen Geschwindigkeiten zu stark in eine Kurve, fallen Sie unweigerlich herunter. Und auch bei hohen Geschwindigkeiten werden Anfänger mehr ums



Eine aufwendige Filmfunktion macht aus computerspielenden Laien gewiefte Motorsport-Regisseure.



▲ Hier eine Schraube anziehen, da eine Feder lockern: Im Simulationsmodus darf wieder tüchtig getunt werden.



Jochen Schmid vom »Green Team Kawasaki Deutschland« (vorne rechts) freut sich über den Platz an der Sonne.



▲ Wie auf diesem Bild deutlich zu erkennen ist, werden nicht nur die Motorräder, sondern auch Bäume abseits der Strecke mit einem Schatten ausgestattet.

Gleichgewicht als um den Sieg kämpfen müssen. Milestone hat vor das Erfolgserlebnis viel Schweiß und Mühsal gesetzt. Damit diese Komplexität aber nicht abschreckt, gibt es auch einen einfachen Arcade-Modus. Das Motorrad ist dann leichter zu beherrschen, und die Gegner fahren langsamer. Der Spieler kann komplett auf das umfangreiche Tuning-Menü verzichten und garantiert sturzfrei seine Runden anknattern. In einem Tutorial wird außerdem gezeigt, wie man auf den verschiedenen Rennstrecken zu fahren hat, wo die optimalen Brems- und Beschleunigungspunkte liegen, und wie die Ideallinie verläuft.

Realismus ist Trumpf (meistens)

Jenseits des Arcade-Modus hat Milestone alle Signale auf größtmöglichen Realismus gestellt, wobei die Betonung auf »größtmöglich« liegt. Um es nicht zu übertreiben, legen die Italiener deshalb vor allem auf Elemente wie Grafik und Streckendesign größten Wert. Die einzelnen Motorradmodelle bestehen aus bis zu 600 Polygonen, der Pilot selber noch einmal aus 400. Um die einzelnen Fahrer ins rechte Licht zu setzen, wurden peinlich genau Details wie Sturzhelme, Rennanzüge und die eigentlichen Räder von Fotos oder Filmen abkopiert. Für ein naturgetreues Modell der Rennkurse arbeiteten die Designer mit zwei verschiedenen Monitoren: Auf einem Bildschirm lief ein Film der echten Rennstrecke, auf dem zweiten Monitor wurde ein Modell der Computerstrecke dargestellt. Durch diesen direkten Vergleich war es möglich, die Computerspielgrafik immer mehr an das reale Vorbild anzugleichen. In einem letzten Test ließen die Programmierer ihr virtuelles Bike bestmöglich auf einer virtuellen Strecke fahren und stoppten die Rundenzeit. Es war exakt die gleiche Zeit wie bei einem echten Rennfahrer auf dem entsprechenden Kurs.



Bei der Ich-Perspektive wurde ein Schrägen-Kompromiß eingegangen: Das Motorrad neigt sich, der Fahrer bleibt fast aufrecht sitzen.



Allen Indy-Car-Fans bestens vertraut ist der Kurs »Laguna Seca«.

Selbstverständlich wird Superbikes 3D-Karten unterstützen. Milestone strengt sich in Sachen Grafik überhaupt mächtig an, wie angenehm modulierte Schatten der Motorräder, Reifenspuren und sogar durchscheinende Helmvisiere aus der Ich-Perspektive beweisen. Variable Wetterverhältnisse sorgen für zusätzlichen Reiz: Auf regennasser Piste tut sich jedes Fahrzeug schwer, aber mit Krädern wird es im Handumdrehen zur Grenzerfahrung. (uh)

SUPERBIKES – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Milestone/Virgin
- ▶ **Genre:** Motorrad-Rennspiel
- ▶ **Termin:** September '98

start

Gib dem Update eine Chance

Thomas Köglmayr

OUT Speichermangel. Wer sich jetzt noch mit 32 oder gar 16 MByte begnügt, sollte sich schnellstens in den nächsten Computerladen begeben. Zusätzliche MBytes gibt es schon ab 2 Mark das Stück.



Windows 98 installieren. Wer Probleme mit seinem Windows 95 hat, sollte sich das Update gönnen. Damit kann man sich sogar die eine oder andere Neuinstallation eines zugemüllten Windows 95 sparen.

Nachdem sich die »wunderschönen« Sommertage in München momentan eher zur Pinguin-Zucht eignen, ist jetzt die beste Zeit, um ein wenig am heimischen Rechner zu schrauben. Ein bißchen Speicher aufrüsten, das kann ja nicht so schwierig sein. Dachte ich mir zumindest. Also flugs in die Stadt gefahren und RAM geholt. Das Einkaufen hat auch noch Spaß gemacht, weil die Speicherpreise auf Talfahrt sind: Für knapp 300 Mark kann man jetzt schon ein 128-MByte-Modul mit nach Hause nehmen. Da ist jeder selber schuld, der immer noch mit 32 MByte seine Zeit verschwendet. Bloß den richtigen PC sollte man haben. Meiner jedenfalls konnte mit dem guten Speicher nichts anfangen und stellte sich tot. Das brachte das Faß zum Überlaufen und ich beschloß, meine zickige Kiste auszuweiden: ein neuer Prozessor und ein neues Motherboard sollten meinen Leidensweg endgültig beenden. Keine Frage, daß auch das frisch erworbene Board nicht in das Spezialgehäuse paßt. Also gleich auch noch ein Gehäuse gekauft. Mit all diesen Komponenten dürfte jetzt eigentlich nichts mehr schiefgehen.

Doch nun war mein ehrwürdiges Windows 95b verwirrt: So viele unbekannte Sachen auf einen Streich waren zuviel für die angegraute Installation, und Windows wollte plötzlich nicht einmal mehr mit so grundlegenden Bauteilen wie der PCI-to-ISA-Bridge zusammenarbeiten. Die Systemsteuerung strotzte nur so von alarmierenden Ausrufezeichen. Da ich keine Lust hatte, in stundenlanger Kleinarbeit alle Programme nochmals zu installieren, griff ich in meiner Verzweiflung zur taufrischen Windows-98-CD. Und ein Wunder geschah: Das neue Betriebssystem bügelte alle Schwierigkeiten einfach weg. Auch wenn das verbale Einschlagen auf Microsoft momentan Volkssport ist: Ich empfehle bei Schwierigkeiten mit Windows 95, dem Update eine Chance zu geben. Was das neue Betriebssystem sonst noch so bringt und wie Sie am besten umsteigen, steht ab Seite 148 in dieser Ausgabe.

Ihr T. Köglmayr

Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardware-Hitliste

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung: Auf dieser Seite fassen wir unsere aktuellen Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien zusammen.

2D/3D-Beschleuniger

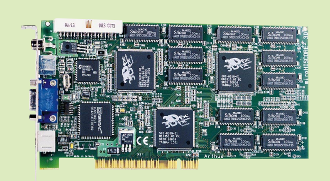


- Miro Highscore Pro
- Ca.-Preis: 300 Mark
- Gestestet in Ausgabe 9/98

Brandneu und bald zu kaufen: die Miro Hiscore Pro. Mit 8 MByte Speicher und Banshee-Chip ist diese Kombikarte schon mit Alpha-Treibern schneller als die Konkurrenz. Der 3D-Kern stammt vom Voodoo2 und die 2D-Leistung ist super. Genau die richtige Karte für alle, denen eine Voodoo-2-Lösung zu teuer oder der dadurch belegte PCI-Steckplatz zu kostbar ist.

3D-Beschleuniger

Derzeit vorne im Rennen der 3D-Beschleuniger: die Miro Hiscore 2. Mit 12 MByte Speicher und einem Voodoo-2-Chipsatz ausgestattet, gehört diese Karte mit TV-Ausgang zu den Besten auf dem Markt. Das Tempo ist gut, und die Bildqualität wird praktisch nicht beeinträchtigt. Wer beste 3D-Grafik mit hoher Spielekompatibilität haben will, kommt am Voodoo-2 nicht vorbei.



- Miro Highscore 2
- Ca.-Preis: 600 Mark
- Gestestet in Ausgabe 6/98

Boxen



- Bose Acoustimass
- Ca.-Preis: 1700 Mark
- Gestestet in Ausgabe 12/97

Bose steht nicht nur im HiFi-Bereich für Qualität. Auch die PC-Lautsprecher Acoustimass haben es in sich. Keine andere Box im Computer-Bereich verträgt so gewaltige Lautstärken ohne zu verzerren. Damit sind quasi Granateinschläge in Originallautstärke möglich. Auch die Beschallung der nächsten Fete stellt mit dem Acoustimass-System von Bose kein Problem dar.

CD-Recorder

Zuverlässigkeit ist Trumpf bei CD-Recordern. Und davon bietet der CDR55S von Teac eine ganze Menge. Der SCSI-Brenner verfügt über alle wichtigen Features zum Schreiben von Daten- und Audio-CDs und vermurkst selbst bei vierfacher Brenngeschwindigkeit kaum einen Rohling. Wer komplette CDs unter 20 Minuten brutzeln will, wird mit dem Teac glücklich.



- Teac CDR55S
- Ca.-Preis: 750 Mark
- Gestestet in Ausgabe 4/98

DVD-Laufwerk



- Pioneer DVD-A02
- Ca.-Preis: 300 Mark
- Gestestet in Ausgabe 8/98

Das DVD-A02 von Pioneer ist der Leistungsstar in dieser Kategorie. Im DVD-Betrieb schaufelt das Laufwerk etwa 3,1 MByte pro Sekunde in den Speicher. Im CD-ROM-Betrieb sind es immer noch sehr gute 2,3 MByte. Die Installation ist zwar etwas kitzlig, doch das wird durch die hohe Laufruhe, die schnelle Zugriffszeit und die komfortable Slot-Technik mehr als ausgeglichen.

Joystick

Schon lange an der Spitze hält sich der Sidewinder Precision Pro von Microsoft. Der Allround-Joystick bietet nicht nur die beste Einbindung in Windows 95, sondern macht auch durch seine Stabilität und die ergonomische Plazierung der Tasten Freude. Wegen der digitalen Übertragungswege der Signale ist allerdings bei reinen DOS-Spielen nichts damit anzufangen.



- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca.-Preis: 140 Mark
- Gestestet in Ausgabe 2/98

Monitor

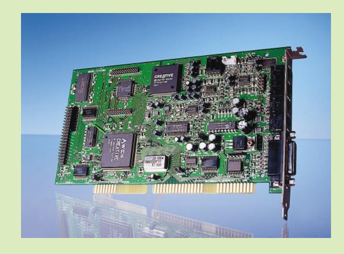


- Samsung Syncmaster 700p Plus
- Ca.-Preis: 1300 Mark
- Gestestet in Ausgabe 6/98

Unsere aktuelle Monitor-Kaufempfehlung stammt von Samsung. Der 17-Zoll-Monitor Syncmaster 700p Plus arbeitet mit satten 96 kHz Horizontalfrequenz und ermöglicht damit auch bei hohen Auflösungen noch sehr gute Bildwiederholraten. Der Monitor läßt sich komfortabel per On-Screen-Display einstellen und besitzt eine ausgezeichnete Entspiegelung.

Soundkarte

Die problemloseste Karte für den Spielebereich ist die »Kleine« von Creative Labs: die Soundblaster AWE 64 Value. Besonders, wenn es einmal ein angegrautes DOS-Spiel sein soll, liegt man mit der Soundblaster weit vorne – kaum ein Spiel ist inkompatibel zu diesem Standard. Ebenfalls nicht zu verachten ist das absolut stabile Verhalten unter Windows.



- Creative Labs Soundblaster AWE 64 Value
- Ca.-Preis: 130 Mark
- Getestet in Ausgabe 3/98

Grafikbeschleuniger der nächsten Generation

Dampf für 3D

Alle Welt scheint es darauf anzulegen, den Voodoo-Hohepriestern die Krone im Reich der 3D-Beschleunigung abzujagen. Matrox, S3 und Number Nine drängen demnächst mit neuen Grafikchips auf den Markt; aber auch 3Dfx selber hat eine Neuentwicklung parat.

Nachdem die erste 3D-Welle noch von den meisten Herstellern verschlafen wurde, sind sie jetzt um so aufgeweckter. Es hat sich wohl herumgesprochen, daß man heute mit einem Chip ohne leistungsfähige 3-D-Beschleunigung keinen Hund mehr hinterm Ofen hervorlocken kann.

Da sich die meisten der von uns untersuchten neuen Boards noch im Beta-Stadium befinden, wäre ein »harter« Vergleichstest mit zahlenmäßigen Wertungen sicher nicht gerechtfertigt gewesen. Wir werden diesen selbstverständlich in einer der nächsten Ausgaben folgen lassen, aber auch die vorläufigen Ergebnisse sind schon recht aussagekräftig. Erwähnt sei an dieser Stelle auch, daß sich die Hersteller von dem bald erscheinenden DirektX 6.0 einiges an Leistungszuwachs gegenüber dem aktuellen Stand versprechen. **(tk)**

SO HABEN WIR GETESTET

Die Tests wurden zusammen mit dem Testlabor vom »PC Magazin« durchgeführt. Als Plattform stand ein Pentium II mit 333 MHz und 64 MByte Speicher zur Verfügung. Die Prüflinge mußten sich unter Windows 98 und einer Auflösung bis zu 1024 mal 768 Bildpunkten bei 16-Bit-Farbtiefe in folgenden 3D-Benchmarks beweisen:

- **PC-Player-Benchmark (640 x 480 und 1024 x 768 Auflösung)**
- **Final-Reality-Benchmark (Robots und City-Scene)**
- **Turok (640 x 480 Auflösung)**
- **Timedemo1 (640 x 480 Auflösung)**
- **Sysmark32**

WAS IST EIGENTLICH ...

DirectX 6.0: Die nächste Generation der Programmierschnittstelle für Spiele unter Windows.

FPS: Frames per Second oder Bilder in der Sekunde

Glide: Die Programmierschnittstelle für Karten mit Voodoo oder Banshee-Chip.

SDRAM/SGRAM: Speicher mit extrem kurzen Zugriffszeiten, den man auf schnellen Grafikbeschleunigern braucht.

Textureinheit: In dieser Einheit werden die Texturen eines Spiel verarbeitet. Auf Voodoo2-Boards können in zwei Einheiten parallel Texturen bereitgestellt werden.

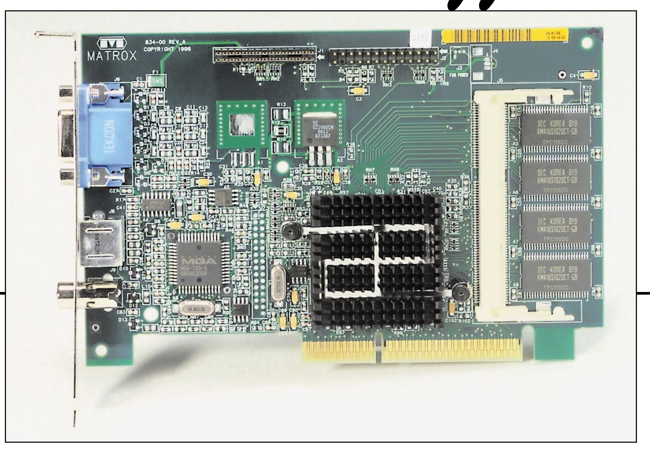
Matrox Millennium G200

Matrox konnte uns als einzige Firma bereits eine fertige Verkaufsversion ihrer Karte zur Verfügung stellen. Der neue G200-Chip kann auf 8 MByte SGRAM zurückgreifen, die sich bis auf 16 MByte aufrüsten lassen. Damit die 2D-Darstellung auch in hohen Auflösungen noch mit einer ausreichenden Refresh-Rate möglich ist, hat Matrox der Karte einen 250-MHz-RAMDAC spendiert.

Die Ergebnisse des PC-Player-Benchmarks waren leider wenig berauschend: Mit mäßigen 29,1 fps (frames per second) bei 640 mal 480 Pixeln läßt es die Millennium auch schon gut sein. Erstaunlicherweise bietet die Matrox-Karte in der hohen Auflösung mehr, nämlich einen durchaus akzeptablen Wert von 41,4 fps. Das ist zwar immer noch langsamer als der Rest des Feldes, kommt aber zumindest in die Nähe der Konkurrenz. Im Robots-Test vom Final-Reality-Benchmark kann die Matrox dagegen schon ein Wörtchen mitreden. Mit 38,06 fps verweist sie hier die Chips von Number Nine und S3 auf die Plätze und muß sich nur der Banshee geschlagen geben. Dagegen fällt der Test in der City-Scene mit 45,94 fps ziemlich mäßig aus, hier sind alle anderen Prüflinge schneller.

> »Immerhin bietet die Millennium G200 eine anständige 2D-Leistung.«

Auch Turok ist nicht unbedingt der beste Freund der Millennium. Mit 78 Bildern pro Sekunde stapft er relativ gemütlich durch den Dschungel. Zur Ehrenrettung der Matrox sei gesagt, daß es der Number Nine Chip hier noch geruhsamer angeht. Freunde zünftiger 3D-Shooter müssen sich ebenfalls auf einiges Geruckel gefaßt machen, wie die schlappen 19,60 fps in dieser Disziplin zeigen. Immerhin bietet die Millennium G200 eine anständige 2D-Leistung, mit einem Sysmark-Wert von 356 muß sie sich nicht verstecken.



FAZIT: Verglichen mit der alten Millennium wirkt die G200 wie ein richtiger 3D-Renner. Aber die Konkurrenz hat nicht geschlafen und ist der neuen Matrox-Karte meist schon mit Alpha-Treibern und Vorserien-Boards überlegen.

Hercules Beast

Mit der Beast von Hercules stand uns das erste Board mit dem brandneuen Savage-Chip von S3 zur Verfügung. Nach den katastrophalen 3D-Vorstellungen des S3-Virge will der absatzstärkste Chip-Hersteller nun alles besser machen. Auf der Hercules-Karte stecken 8 MByte SDRAM, die mit 100 MHz getaktet sind. Auch die Beast dürfte in der endgültigen Version einen RAMDAC mit etwa 230 MHz Taktfrequenz besitzen, was hohe Auflösungen unter Windows ohne lästiges Flimmern ermöglicht.
Beim PC-Player-Benchmark bewies das Beast seinen Vorserien-Charakter und gab erstmal keinen Mucks von sich. In der höheren Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten erwachte es dann aber zum Leben und lieferte 42,6 fps ab. Die Robots im Final-Reality-Benchmark setzten dem Savage-Chip schwer zu. Mit nur 36,22 fps bekommt die Karte in diesem Test die rote Laterne. In der City-Scene kann sie sich mit 47,55 fps zumindest noch vor der Matrox-Kollegin plazieren. Sinnigerweise versteht sich das Beast mit Turok wieder hervorragend: Mit äußerst zügigen 82,70 Bildern pro Sekunde macht es dem Dinosaurier-Jäger ordentlich Beine.



„S3 meldet sich eindrucksvoll zurück."

Wie es der Savage-Chip mit den Space-Marines hält, war leider nicht herauszufinden, da bis dato noch keine OpenGL-Treiber für das Boad verfügbar sind. Im 2D-Bereich waren die Ergebnisse ein bißchen enttäuschend, lediglich 338 Sysmark meldet der 2D-Benchmark. Was aber immer noch schnell genug für die tägliche Arbeit mit Word und Excel ist.

FAZIT: S3 meldet sich eindrucksvoll zurück. Der Savage-Chip hat durchaus das Zeug, das Image dieses Herstellers kräftig aufzupolieren. Angesichts der Leistungen mit frühen Alpha-Treibern und -Boards darf man auf die endgültige Hercules Beast gespannt sein.

Number Nine: Ticket to Ride IV

Der Vorgänger-Chip war zwar keine absolute Rakete, konnte aber vorne mitmischen. Für Number Nine heißt die Devise also, ja nicht den Anschluß verpassen. Das uns in einer sehr frühen Alpha-Version zur Verfügung gestellte Board war mit satten 16 MByte SDRAM ausgestattet, die mit 100 MHz angesteuert werden. Als RAMDAC wird darauf wahrscheinlich noch eine 250-MHz-Variante integriert werden.
Der erste Test mit dem PC-Player-Benchmark ließ zunächst nichts Gutes ahnen. Weder in der Auflösung mit 640 mal 480 Bildpunkten noch mit 1024 mal 768 Bildpunkten gab das Board ein Lebenszeichen von sich. Im Robot-Benchmark von Final Reality lieferte die Karte dann mit 37,95 fps aber ein achtbares Ergebnis ab. Auch die City-Scene läuft mit 56,90 fps ausreichend schnell – deutlich schneller als bei den Chips von S3 und Matrox.
Etwas schlechter verstand sich Ticket to Ride mit dem Turok-Benchmark: Die 73,10 Bilder pro Sekunde werden von der Konkurrenz mühelos übertroffen. Ob auch bei den beliebten Space-Marines ähnliche Ermüdungserscheinungen zu befürchten sind, ließ sich angesichts der noch fehlenden Treiber für OpenGL nicht überprüfen. Erst im 2D-Test führte der Chip seine wahren Stärken vor: mit einem sehr guten Sysmark-Wert von 366 muß er sich nur der Banshee geschlagen geben.



„Erst im 2D-Test führte der Chip seine wahren Stärken vor."

FAZIT: Auch der neueste Chip aus dem Hause Number Nine besitzt viel Potential, wenn man über die kleinen Schwierigkeiten des Vorserien-Boards hinwegsieht. Wer auf seinem Bildschirm öfters den Hilfeassistenten von Word als den Dino-Jäger Turok sieht, sollte den Ticket to Ride also nicht aus den Augen verlieren.

Miro Hiscore Pro

Nach der erfolgreichen Voodoo-2-Karte (Miro Hiscore 2) präsentiert Miro nun eines der ersten Boards mit dem Banshee-Chip von 3Dfx. Die Hiscore Pro ist mit 8 MByte SGRAM (100 MHz Taktrate) ausgestattet. Zudem hat 3Dfx um den bewährten Voodoo-2-Kern nun selbst einen 128-Bit-2D-Chip gestrickt – die früheren Erfahrungen mit zugekauften 2D-Chips waren bekanntlich nicht so beglückend.

Bereits beim PC-Player-Benchmark in der Auflösung mit 640 mit 480 Bildpunkten zeigt die Banshee, was Sache ist: mit stolzen 65,4 fps katapultiert sie die neue Hiscore an die Spitze des Testfelds. Auch die hohe Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln bereitet keine Probleme, wie die 55,8 fps eindrucksvoll beweisen. Im Final-Reality-Test behauptet die Banshee ihre Spitzenposition und liefert 46,01 beziehungsweise 63,30 fps bei den Robots und in der City-Scene. Turok zeigt sich ebenfalls beeindruckt von dem neuesten 3Dfx-Sproß. Sagenhafte 134,9 fps legt er hier vor, als wären ganze Heerscharen von Dämonen hinter ihm her. Die Freunde heftiger 3D-Shooter dürfen sich auf ähnliche Erfahrungen gefaßt machen, denn die Space-Marines kommandiert die Banshee mit 54,1 Bildern pro Sekunde durch die Gänge. Doch 3Dfx hat auch auf der 2D-Seite ein hervorragendes Stück Silizium abgeliefert. Mit einem Sysmark-Wert von 381 stellt die Hiscore Pro den Rest des Feldes weit in den Schatten.

> *„Der König ist tot, es lebe der König."*

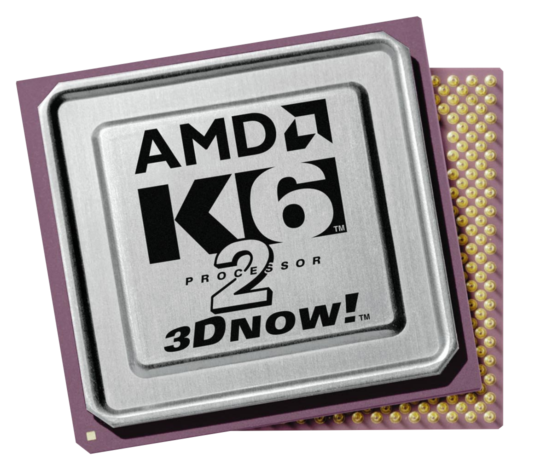
FAZIT: Der König ist tot, es lebe der König. Zwar ist der Banshee mit seiner einzelnen Textur-Einheit nicht ganz so schnell wie ein reinrassiges Voodoo-2-Modell mit zwei Textur-Prozessoren, doch flotter als die Konkurrenz ist sie allemal. Der Banshee-Vorteil gegenüber Voodoo 2: Sie ist keine reine 3D-Zusatzkarte, sondern stemmt auch alle 2D-Grafikbedürfnisse. Solange nicht mehr Spiele auf den Markt kommen, die von einer zweiten Textur-

KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Es rührt sich mal wieder was auf dem 3D-Markt. Noch nie haben so viele Hersteller innerhalb eines so kurzen Zeitraums annähernd gleichwertige Produkte herausgebracht. Momentaner Überraschungssieger ist der Banshee-Prozessor, der im Vorfeld zu Unrecht als zweiter Voodoo-Rush-Reinfall gehandelt wurde. Die Zahlen sind beeindruckend, und das sowohl im 3D- als auch im 2D-Bereich, wo eigentlich niemand 3Dfx diese Leistungen zugetraut hätte. Auf die trickreiche Idee, die GDI-Funktionen von Windows in Silizium zu pressen, hätte man schon früher kommen können. Nur hat es halt noch niemand gemacht, und so hat der 3Dfx-Chip zumindest vorläufig die Nase vorn.

Aber wie lange noch? Im Hintergrund lauern schließlich zwei scharfe Konkurrenten, die durchaus noch für eine Überraschung gut sein könnten: der mit Spannung erwartete TNT von Riva und der schon ewig angekündigte Permedia 3. Nicht zuletzt bleibt abzuwarten, wie sich die neuen Chips mit DirectX 6.0 schlagen werden. Dies wird aller Wahrscheinlichkeit nach zum zweiten Standard für Spieleprogrammierer neben der 3Dfx-API-Glide und kann diese vielleicht sogar ablösen. Bis dahin heißt mein Tip: nicht voreilig kaufen! Lieber abwarten, bis alle Chips auf dem Markt sind und sich unter DirectX 6.0 messen lassen.

Chip	3Dfx Banshee	Matrox MGA-G200	S3 Savage	Ticket To Ride IV
Karte	miro HiScore Pro	Matrox Millenium G200	Hercules Beast	Resolution IV
Grafikspeicher:	8MB SGRAM, 100 MHz	8MB SGRAM, 100 MHz	8MB SDRAM 100 MHz	16 MB SGRAM, 100 MHz
PC Player Win 640 x 480 (16 Bit)	65,4 fps	29,1 fps	0,0 fps	lief nicht
PC Player Win1024 x 768 (16Bit)	55,8 fps	41,4 fps	42,6 fps	lief nicht
Final Reality 3D: Robots	46,01 fps	38,06 fps	36,22 fps	37,95 fps
Final Reality 3D: City Scene	63,30 fps	45,94 fps	47,55 fps	56,90 fps
SYSmark32 1024 x 768 (16 Bit)	381	356	338	366
Turok 640 x 480	133,10 fps	78,00 fps	82,70 fps	73,10 fps
Timedemo1	34,00 fps	19,60 fps	kein OpenGL	kein OpenGL



Test: K6-2 Prozessor von AMD

3D inside

Die angestammte Heimat der AMD-Prozessoren sind eigentlich PCs, bei denen es mehr auf den Preis als auf die Leistung ankommt. Aber der neue K6-2 soll nicht nur billiger, sondern vor allem im 3D-Bereich besser sein Intels Pentium II.

Lang, lang ist's her, seit man von AMD schnellere Chips bekam als von Intel. Das letzte Produkt dieser Art war der 386er mit 40 MHz, der dem mit 33 MHz getakteten Intel-Modell die Rücklichter zeigte. In den vergangenen Jahren hatte aber wieder eindeutig Intel das Sagen. Nun tritt der K6-2 mit »3DNow!«-Technologie an, um den Platzhirschen auf dem Prozessormarkt in die Schranken zu verweisen. Für einen fairen Vergleichstest haben wir deshalb einen AMD K6-2 mit 300 MHz gegen einen Pentium II mit ebenfalls 300 MHz antreten lassen.

Die inneren Werte

Von der Papierform her kann der K6-2 durchaus beeindrucken. Seine Fließkomma-Einheit schafft bis zu vier Instruktionen pro Takt. Der Prozessor kommt damit auf hervorragende 1,3 Milliarden Rechenoperationen pro Sekunde (1,3 Gigaflops). Der Konkurrent von Intel schafft hier gerade mal 0,3 Gigaflops. Zusätzlich verfügt der K6-2 über einen erweiterten Befehlssatz für 3D-Befehle. Dieser besteht aus 21 Instruktionen, mit denen AMD die 3D-Welt auf Trab bringen will.

Alle Möglichkeiten des K6-2 wirklich auszuloten, ist derzeit praktisch nahezu möglich, da es bisher nur eine einzige Anwendung gibt, die schon für den neuen Befehlssatz optimiert wurde: ein indizierter 3D-Shooter von id-Software. Immerhin zeigen die Benchmark-Ergebnisse, daß sich mit der 3DNow!-Technologie tempomäßig einiges aus Spielen herausholen läßt. So kommt ein Pentium II mit 300 MHz auf beachtliche 65,4 Bildern pro Sekunde beim Timedemo1-Benchmark. Der gleiche Test mit dem K6-2 und der speziell angepaßten Version durchgeführt, beschleunigt die Geschichte mal eben auf 89 Bilder in der Sekunde. Das sind fast 40 Prozent Geschwindigkeitszuwachs. Bei der täglichen Arbeit mit Word oder Excel sieht die Sache schon wieder ganz anders aus. Hier hat bei identischer Taktrate der Pentium II die Nase vorn.

Sorgen in Bezug auf mangelnde Kompatibilität braucht man sich mit dem AMD nicht zu machen. Anwendungen, die nicht für 3D-Now! konzipiert sind, bekommen ganz einfach nichts von dem erweiterten Befehlssatz mit und laufen wie auf einem normalen Pentium von Intel.

Intel oder AMD?

Die Entscheidung zwischen Intel und AMD fällt wirklich nicht leicht. Intel hat bereits angekündigt, daß seine nächste Prozessorgeneration mit dem Codenamen »Katmai« ebenfalls über einen erweiterten 3D-Befehlssatz verfügen wird. Bei Intel heißt dieser dann natürlich MMX2 und nicht 3DNow!. Ob und wie die beiden Erweiterungsstandards übereinstimmen, steht bis jetzt noch nicht fest. Immerhin hat es AMD geschafft, daß der Befehlssatz des K6-2 in DirectX 6 aufgenommen wurde. In der Praxis muß sich erst noch zeigen, wie die Beschleunigung unter DirectX tatsächlich ausfällt. Für OpenGL und Glide sind entsprechende Treiber angekündigt, die bei Spielen einiges an Tempo aus dem AMD-Chip herausholen werden. Aber nicht nur auf dem Spielesektor darf man von 3DNow! einiges erwarten. Von der neuen Technik sollen auch DVD-Player und Bildbearbeitungsprogramme profitieren können.

AMD verweist gerne darauf, daß man mit dem K6-2 nicht auf einen neuen Slot ausweichen muß, wie es beim Pentium II ja unumgänglich ist. Das ist aber nur die halbe Wahrheit, denn auch der K6-2 spielt seine ganze Potenz erst in einem 100-MHz-System aus. Das heißt unterm Strich also doch wieder: neues Motherboard und neuer Speicher. Einen Vorteil kann man dem K6-2 aber nicht abstreiten: Er kostet nur rund die Hälfte eines vergleichbaren Intel-Chips und ist mit 300 MHz schon für etwa 350 Mark zu haben. Rechnet man dazu die Kosten für ein neues Motherboard und 128 MByte Speicher dazu, kommt man für etwas über 800 Mark zu recht anständigen Rechner-Innereien. Für alle Spieler, die in nächster Zeit aufrüsten wollen, ist das ein mehr als gutes Angebot für eine neue Spielemaschine.

Wie zukunftssicher diese Investition ist, bleibt die Frage, denn schließlich hat man noch keinen der neuen Katmai-Prozessoren gesehen. Wenn es Intel einigermaßen geschickt anfängt, kann die 3DNow!-Ära genauso schnell wieder zu Ende gehen, wie sie begonnen hat. Aber ein paar Monate bleiben ja noch, und bis dahin kann sich AMD durchaus eine solide Plattform im Markt schaffen. **(tk)**

SO FUNKTIONIERT 3DNOW!

Der Tempo-Boost bei der 3DNow-Technik wird durch ein Verfahren erreicht, das »Single Instruction Multiple Data«, kurz SIMD, heißt. Dadurch lassen sich Prozessorbefehle nicht mehr nur hintereinander auf die Daten anwenden. Vielmehr schafft es der AMD-Chip innerhalb eines Prozessortaktes mehrere Daten gleichzeitig mit einem Befehl zu berechnen. Das Ganze wirkt sich am stärksten bei Fließkomma-Operationen aus, die in Spielen immer noch Job des Prozessors und nicht der Grafikkarte sind.

Vergleichstest: Joysticks für Aufsteiger

AN DEN HEBELN DER MACHT

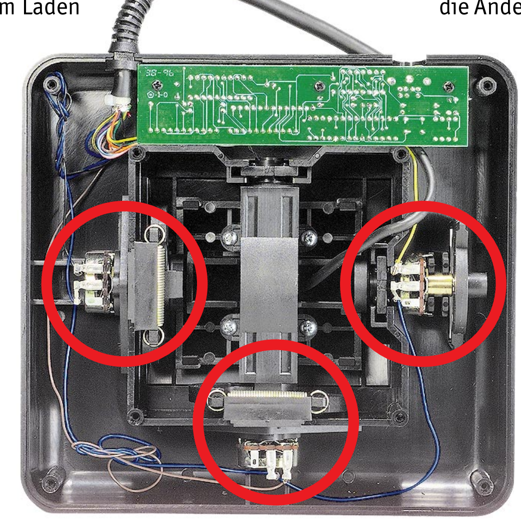
Eine Unmenge an Joysticks ist mittlerweile erhältlich, die zum großen Teil programmierbar sind. Im Geschäft kann man das Gerät vor dem Kauf meist gerade mal kurz in die Hand nehmen, doch wie bewährt es sich im Alltagsgebrauch? Wir haben zehn Knüppel für Fortgeschrittene unter die Lupe genommen.

Wer hat sich noch nicht über die Shivans aus »Conflict: FreeSpace« geärgert, die das eigene Schiff nur deswegen zerbröseln konnten, weil der Steuerknüppel versagt hat? Oder über den mißglückten Angriff auf die gegnerische Basis bei »F-22 Raptor«, weil Sie mit dem versehentlich falsch programmierten Joystick den Funk aufgerufen haben statt die Bomben abzuwerfen?

Nur wenigen Produkten sieht man ihre mangelnde Qualität schon von außen an, und der Testgriff im Laden sagt meist nicht viel über das Gefühl nach mehrstündiger Benutzung aus. Kaufentscheidend ist auch die Lage der Knöpfe und Schalter, die kleinere Hände oft schlecht erreichen können. Die Ausstattung spielt ebenfalls eine Rolle, denn eine Flugsimulation ohne Schubregler zu spielen, kann in heftiges Drücken der »+/-«-Tasten ausarten. Zuweilen müssen Sie auch erst die Dokumentation konsultieren, um herauszufinden, wie das neue Spielzeug überhaupt anzuschließen ist.

Wie funktioniert ein Joystick?

Im Gegensatz zu Heimcomputern wie dem C 64, Atari ST oder Commodore Amiga setzten sich am PC schon in den 80er Jahren analoge Joysticks durch. Die im Konsolenbereich ebenfalls verbreiteten digitalen Controller (nicht zu verwechseln mit digitaler Abfrage!) können nur feststellen, daß der Steuerknüppel in eine Richtung gedrückt wird, aber nicht wie stark. Gerade für Flugsimulationen, Rennspiele oder Weltraum-Action ist es jedoch nicht unwesentlich, differenzierter steuern zu können. Um die genaue Stärke der Bewegung zu berücksichtigen, befindet sich für jede Achse ein Potentiometer im Gerät. Durch die Änderung des elektrischen Widerstandes läßt sich messen, wie stark der Hebel in eine Richtung gedrückt oder wie weit ein Schubregler geschoben wird. Der Nachteil: Aufgrund der mechanischen Beanspruchung ist früher oder später – je nach Qualität – keine hundertprozentig genaue Kalibrierung mehr möglich. So kann die Übertragung zum Potentiometer ausleiern, und der Nullpunkt ist nicht mehr exakt arretierbar (was aber auch andere Ursachen haben kann, siehe: »Welchen Joystick brauchen Sie?«). Beim Drücken der Knöpfe und Coolie-Hats werden dagegen einfach



Das Innere eines CH F-16 Fightersticks. Deutlich zu erkennen sind die drei Potentiometer für die beiden Joystick-Achsen und den Schubregler.

SO BEWERTEN WIR JOYSTICKS

Die Knüppel wurden zum Test auf mehrere Flugsimulationen wie »F-15« und »Comanche Gold« angesetzt. Im SF-Actionbereich diente »Conflict: FreeSpace« als Testspiel.
Gewichtigster Faktor bei der Bewertung ist sicherlich die Ergonomie. Wie fühlt sich das Produkt an, ist der Kunststoff griffig, sind alle Schalter gut erreichbar? Deswegen können in dieser Kategorie 50 Punkte der Gesamtwertung erreicht werden. Darüber hinaus waren für uns die Stabilität mit 15 Punkten – wie sicher steht das Gerät bei heftigen Gefechten? – und die Verarbeitung, die 20 Punkte ausmacht, wichtige Wertungskriterien. Was nützt der schönste Stick, der bereits nach zwei Wochen den Geist aufgibt?
Ebenfalls wesentlich ist die Programmierbarkeit. Ein Gerät kann sich noch so gut anfühlen und von hoher mechanischer Qualität sein – es taugt wenig, wenn die Funktionszuweisung im Zeitalter von Windows 95 zu einer Tortur ausartet. Dieser Teil schlägt mit 15 Punkten zu Buche. Für den Ideal-Stick können in der Addition also 100 Gesamtpunkte herausspringen.

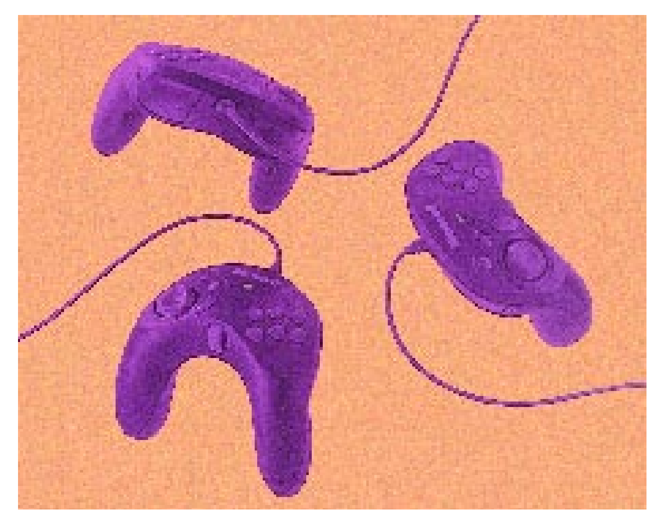
elektrische Schaltkreise geschlossen, hier ist der mechanische Aufwand also minimal.

Klasse statt Masse

Wir konzentrieren uns bei diesem Vergleichstest auf den Bereich zwischen gehobener Joystick-Mittelklasse (ab 100 Mark) und High-End-Knüppeln. »Force-Feedback«-Geräte wurden absichtlich ausgelassen, da zum Herbst – neben den beiden existierenden Vertretern »Microsoft Force Feedback Pro« und »CH Force FX« – noch einige Exemplare zu erwarten sind, die wir dann untersuchen werden. Für gewöhnlich kauft man sich Joysticks nicht alle Nase lang, sondern will auf Jahre hinaus etwas davon haben; aus diesem Grund haben wir Murkskandidaten, die bestenfalls die Garantiezeit überleben, gar nicht erst getestet.

Welchen Joystick brauchen Sie?

Natürlich sollten Sie sich zunächst darüber klarwerden, was Sie überhaupt für ein Gerät benötigen. Kommen Sie mit den standardmäßig angebotenen Button-Belegungen der Programme in der Regel aus, oder konfigurieren Sie diese Dinge lieber individuell? Wenn Sie nur ab und zu mit »Wing Commander Prophecy« ins All fliegen oder mal eine Runde bei »Forsaken« drehen wollen, brauchen Sie sicherlich kein mit Coolie-Hütchen und Knöpfen übersätes Spezialexemplar.
Ein weitere Überlegung ist die Anschaffung einer Gamecard. Diese rüstet Ihren PC mit einem oder zwei Joystickanschlüssen aus und ist für gewöhnlich auf die Geschwindigkeit des Rechners abstimmbar. Dadurch wird natürlich einer der gerade in moderneren PCs raren ISA-Steckplätze belegt. Die in vielen Soundkarten eingebauten 15-Pol-Buchsen sind oft mit der hohen Taktfrequenz der CPU überlastet. Falls Sie Probleme beim Kalibrieren des Steuerknüppels haben, weil er in der Ruhelage um den Nullpunkt herumzittert, liegt dies oft an der nicht vorhandenen Möglichkeit, den Gameport der Soundkarte an das hohe Prozessortempo anzupassen. Das quittiert dieser gern mit unerklärlichem Gewackel trotz stillstehendem Stick.



Hat großes Potential: Microsoft SideWinder Freestyle Pro

Die Zukunft der Eingabegeräte

Für die Zukunft stellt sich die Frage, wie sinnvoll neuartige Konstruktionen sind. Kombi-Eingabegeräte wie der »Space Orb« haben sich bei der Kritik wie beim Publikum nicht durchsetzen können. So warten wir gespannt auf den »Fist Fighter« von Thrustmaster, der sich (neben seinen analogen Funktionen) in alle vier Himmelsrichtungen verschieben läßt – sehr praktisch für seitliches Ausweichen bei 3D-Shootern. Ein weiteres interessantes Produkt ist das im Herbst auf den Markt kommende »SideWinder Freestyle Pro«; ein Gamepad, das beim Ändern seiner Lage zum Erdschwerpunkt ebenfalls analoge Signale liefert und sich so als Joystick- oder Mausersatz gebrauchen läßt. **(mash)**

KLEINES JOYSTICK-LEXIKON

Begriff	Erklärung
5-poliger Anschluß	Der »normale« Anschluß für Tastaturen an den PC. Hat etwa einen guten Zentimeter Durchmesser.
6-poliger Anschluß	Auch als PS/2-Anschluß bezeichnet, hat einen kleineren Durchmesser als der 5-polige Stecker und ist an den meisten moderneren Computern zum Anschluß von Keyboard und Maus vorhanden. Tastaturen benötigen einen Adapter, um an der jeweils anderen Buchse (5- oder 6-polig) glücklich zu werden.
15-poliger Anschluß	Anschluß für den Joystick, liegt für gewöhnlich an der Soundkarte oder auf einer separaten Gamecard.
Coolie-Hat	Vier-Wege-Schalter, ähnlich dem Steuerkreuz auf einem Gamepad. Kann zuweilen auch acht Richtungen angeben und wird oft bei Flugsimulationen benutzt, um die Blickrichtung zu ändern.
Gamecard	Eigene Steckkarte für Joystickanschlüsse. Sollte über zwei Eingänge und eine Möglichkeit zur Anpassung an die Prozessorgeschwindigkeit verfügen.
Gameport	siehe »15-poliger Anschluß«.
PS/2-Anschluß	siehe »6-poliger Anschluß«.

CH Gamestick 14

Der Gamestick 14 ist das jüngste hier vorgestellte Mitglied der CH-Produktfamilie. Er besitzt sechs Knöpfe und drei Vier-Wege-Schalter (Coolie-Hats), wovon zwei aber identische Funktionen haben und auf der Basis sitzen. So kann das Gerät von Links- wie Rechtshändern bedient werden, weshalb der Schubregler auch vorn in der Mitte sitzt. Allerdings muß er von links nach rechts geschoben werden – nicht gerade praktisch. Außerdem liegen Button fünf und sechs hinten am Schubregler, der zweite Coolie-Hat jedoch vorn. Sie müssen also umgreifen. Der Hebel selbst bietet eine Handauflagefläche, ist aber zu dünn, um von Menschen mit durchschnittlich großen Händen vernünftig gehalten werden zu können. Neben Demoversionen von »MotoRacer« und »WarBirds 2.0« finden Sie auf der beiliegenden CD ein (englisches) Online-Handbuch und Installations- samt Programmierungssoftware. Das Produkt besitzt zwei Modi: Einmal läßt es sich als »F-16 Combatstick« deklarieren und so über den separat erhältlichen Schubregler »Pro Throttle« belegen, oder Sie benutzen das mitgelieferte Utility, was Einarbeitungszeit erfordert.

FAZIT: Das Gerät führt einige CH-Qualitäten fort wie die aus dem Funkfernsteuerungs-Bereich übernommenen Walzen an der Knüppelbasis, kann jedoch den hohen Ergonomiestandard der Firma nicht halten. Der Stick ist zu dünn, die Knöpfe sind zu unpräzise. Der Gamestick 14 ist ein Allround-Gerät, das insgesamt aber nicht überzeugt.

- + Von Links- und Rechtshändern zu gebrauchen
- – Mittelmäßige Ergonomie
- – Umständliche Programmierung



PC PLAYER Wertung

Ergonomie	60	
Stabilität	70	
Verarbeitung	70	
Programmierbarkeit	60	
ca.-Preis:	150 Mark	
Gesamtwertung:		63

CH F-16 Combatstick

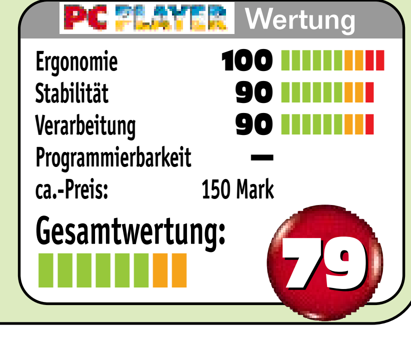
PC PLAYER 9/98 Preis-Tip

...n ein paar Jahre auf ...dem Buckel hat die »F-16«-Serie von CH Products, deren zweitbe...es Pferd im Stall der ...ombatstick ist. Wie beim Gamestick finden sich sechs Knöpfe und zwei Coolie-Hats am Gerät. Die Designer brachten darüber hinaus einen Schubregler an der Basis an. Von diesem mal abgesehen, können Sie alle Schalter mit einer Hand erreichen. Der Kunststoff fühlt sich griffig an, eine Handauflage verhindert vorzeitiges Ermüden. Die breite Unterlage verhütet das Umkippen in der Hitze des Gefechts, und mit den beiden Rädchen für die Trimmung können Sie den Nullpunkt auch manuell einstellen.

Im Vergleich zu den Thrustmaster-Modellen sind die Rückstellkräfte gering, was präzises Steuern erleichtert. Um den Steuerknüppel korrekt unter Windows 95 anzumelden, brauchen Sie Treiber, die nur auf der CH-Website zum Download bereitstehen. Ansonsten lassen Sie ihn als »Flightstick Pro« laufen, zu dem er kompatibel ist. Falls Sie einen Schubregler »Pro Throttle« von CH besitzen, dürfen Sie alle Funktionen selbst belegen.

FAZIT: Für Flugsimulationen aller Art eignet sich der Combatstick hervorragend, aber auch andere Spiele haben Sie damit gut unter Kontrolle. Und falls Sie Ihren Joystick nicht selbst programmieren wollen, sollten Sie sich an den 0 Punkten in dieser Rubrik nicht stören. Durch den günstigen Preis verdient er sich außerdem das »Preis-Tip«-Prädikat.

- + Sehr gute Griffform
- + Knöpfe drücken sich gut
- – Nur über den Pro Throttle programmierbar



PC PLAYER Wertung

Ergonomie	100	
Stabilität	90	
Verarbeitung	90	
Programmierbarkeit	–	
ca.-Preis:	150 Mark	
Gesamtwertung:		79

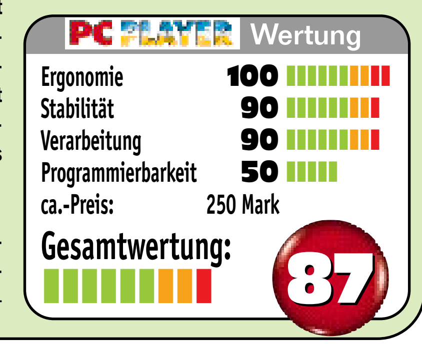
CH F-16 Fighterstick

PC PLAYER 9/98 Testsieger

...as Highlight der F-16-Reihe, ...er F-16 Fighterstick, kostet ...r 100 Mark mehr als das ...chstkleinere Modell, bietet ...er eine Reihe von zusätzli...chen Funktionen. Zwei der sechs Knöpfe mußten weichen, dafür erhöhte sich die Anzahl der Vier-Wege-Schalter von zwei auf vier. Alle Coolie-Hats haben einen unterschiedlichen Kopf, wodurch Verwechslungen fast unmöglich sind. Insgesamt verfügt der Stick über einen Schalter weniger als das Thrustmaster-Pendant, hat aber dafür einen Schubregler, der nicht nur für Flugsimulationen interessant ist. Der gesamte Unterbau ist voluminöser als beim Combatstick und garantiert eine noch höhere Stabilität. Das Gerät wird an den Gameport angeschlossen und zusätzlich zwischen Tastatur und Computer, wobei das Kabel zum Durchschleifen sowohl mit einem 6-Pin- als auch einem PS/2-Stecker aufwartet. Außerdem kommen so nur zwei Leitungen aus dem Gerät und nicht drei wie bei Thrustmaster, was eindeutig der Ordnung auf dem Schreibtisch guttut. Das Zuweisen der Funktionen gestaltet sich allerdings etwas kompliziert. Von diesem Mangel abgesehen erhalten Sie hier das beste Produkt zu diesem Testreigen.

FAZIT: Von der unnötig komplizierten Programmierung abgesehen, ist der Fighterstick ein sehr empfehlenswertes Gerät – nicht nur für Flugsimulationen. Die Wahl zwischen CH und Thrustmaster ist wie immer eine Glaubensfrage: Bevorzugen Sie harte oder eher weiche Rückstellfedern?

- + Hervorragende Griffform
- + Viele Funktionen
- – Umständlich zu programmieren



PC PLAYER Wertung

Ergonomie	100	
Stabilität	90	
Verarbeitung	90	
Programmierbarkeit	50	
ca.-Preis:	250 Mark	
Gesamtwertung:		87

Gravis Firebird 2

Viel Platz auf Ihrem Schreibtisch erfordert der Gravis Firebird 2, der neben dem Knüppel, Coolie-Hat und Schubregler über 13 frei belegbare Tasten verfügt. Das dafür benötigte DOS-Programm macht einen antiquierten Eindruck; das Gerät läßt sich damit trotzdem problemlos konfigurieren, sobald Sie einmal mit der Software umgehen können. Das wiederum kann jedoch länger dauern, denn die einzelnen Funktionen sind recht umständlich aufzurufen. Auf der CD finden Sie neun Spiele-Demoversionen, von denen »Hellbender« und »Terminal Velocity« noch die bekanntesten sind. Der eigentliche Hebel wird zur Handauflage hin immer schlanker, was die Griffigkeit nicht eben verbessert. Uns hat auch das außen liegende Kabel vom Stick zur ansonsten stabilen Unterlage nicht gefallen. Gut gelöst sind hingegen die Stecker, mit denen Sie den Steuerknüppel zwischen Computer und Tastatur schleifen, denn sie machen die Adapter von 5- auf 6-polige Stecker überflüssig; es ist also egal, ob Sie einen Computer mit PS/2- oder »normalem« Keyboardanschluß haben. Insgesamt macht das ganze Gerät einen eher billigen Eindruck, bewahrt sich aber wegen der akzeptablen Funktionalität einen Platz oberhalb des Durchschnitts.

FAZIT: Auch wenn der Firebird 2 rein optisch Eleganz ausstrahlt und funktionell zu sein scheint, sind der dünne Pistolengriff und der Schubregler mit seinem kurzen Weg nicht sonderlich ergonomisch. Dazu kommt noch die kompliziert zu bedienende Software.

- + Breite Unterlage
- – DOS-Software
- – Unhandlicher Griff



PC PLAYER Wertung

Ergonomie	60	
Stabilität	80	
Verarbeitung	80	
Programmierbarkeit	50	
ca.-Preis:	100 Mark	
Gesamtwertung:		63

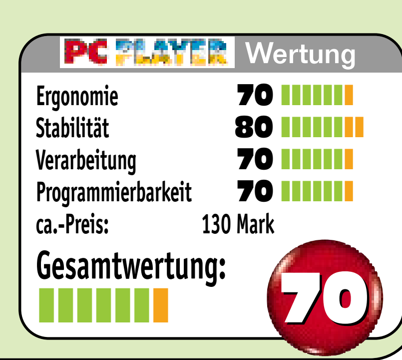
Logitech Wingman Extreme Digital

Hersteller Logitech ist haup... Keyboards und Mäuse bek... aber auch seit geraumer Ze... Segment mit. Der Wingman... wurde mit sechs Knöpfen, e... ler und einem Vier-Wege... sehen. Dank der digitalen A... ist er ohne zusätzliches Kab... programmierbar. Der Knüpp... selbst faßt sich angenehm a... und erinnert in seiner Form... an den Microsoft »SideWin... Pro«, besitzt aber links ... einen Button. Der Gashebel und die Schalter hinterlassen allgemein einen schwammigen Eindruck.

Dann wäre da noch der Coolie-Hat, der unexakt ist und sich durch seine spitze Form störend bemerkbar macht. Das Gewicht des Unterbaus ...ir einen guten Stand. ...e Programmier-Utili... ...dellos, ist allerdings ... zu bedienen und ...narbeitungszeit, bis ...n, was mit Begriffen ...tandard- und Alterna... Emulation« gemeint ... Der Steuerknüppel ...t CH- und Thrustma... ...er-kompatibel und ...t auch unter DOS problemlos einsetzen.

FAZIT: Wären die Verarbeitung und die Knöpfe besser, könnte dieses Gerät in die Oberklasse vorstoßen. Vor allem der Schubhebel fühlt sich billig an, der spitze Vier-Wege-Schalter verschlechtert das Bild weiter. Dazu kommen die weit auseinander liegenden Schalter fünf und sechs an der Basis.

- + Stabiler Unterbau
- – Wabbelige Knöpfe und Gashebel
- – Spitzer Coolie-Hat



PC PLAYER Wertung

Ergonomie	70	
Stabilität	80	
Verarbeitung	70	
Programmierbarkeit	70	
ca.-Preis:	130 Mark	
Gesamtwertung:		70

QuickShot 3D Striker

Hierbei handelt es sich um keinen Joystick im eigentlichen Sinne, sondern lediglich um ein Gerät, das die Tastatur emuliert. Es wird zwischen Keyboard und Rechner gestöpselt, der notwendige PS/2-Adapter liegt erfreulicherweise bei. Folglich können Sie keine analogen Eingaben machen, sondern nur Tastenfunktionen abrufen. Für zehn Spiele werden vorgegebene Konfigurationsdateien mitgeliefert, Sie selbst dürfen hingegen keine eigenen Belegungen speichern. Einzige Möglichkeit ist, die Dateien »von Hand« zu öffnen und nach dem Trial-and-Error-Prinzip zu bearbeiten. Das bald erscheinende Nachfolgemodell 3D Striker Pro soll daher auch programmierbar sein. Am Hebel selbst befinden sich sechs Knöpfe und ein Vier-Wege-Schalter, die links daneben liegende Mini-Tastatur hat 37 Knöpfe, darunter alle Funktionstasten und Ziffern von 0 bis 9. Zusätzlich befinden sich dort noch Shift- und Alt-Funktion. Der Knüppel besitzt eine Handballenauflage, man rutscht dennoch gerne zur linken Seite weg. Für die linke Hand findet sich ebenfalls eine Möglichkeit zum Abstützen.

FAZIT: Eine nette Idee, die leider im Alltag nicht funktioniert: Die hauptsächlich angesprochene Zielgruppe der 3D-Shooter-Fans vermißt die Maus aufs schmerzlichste, lediglich für Hüpf- und Spring-Spiele ist der 3D Striker zu gebrauchen – und dafür sind 39 Funktionen nicht notwendig.

- + Viele Funktionen
- – Schlecht plazierte Knöpfe am Hebel
- – Keyboard undifferenziert

PC PLAYER Wertung

Ergonomie	40	
Stabilität	90	
Verarbeitung	70	
Programmierbarkeit	–	
ca.-Preis:	100 Mark	
Gesamtwertung:		48

Saitek X36F

Mit diesem Modell drang Hersteller Saitek erstmals in die High-End-Klasse der Steuerknüppel vor. Der programmierbare X36F ist mit fünf Schaltern, zwei Coolie-Hats sowie einem Umschaltknopf ausgerüstet und wird ebenfalls (neben dem Gameport-Anschluß) zwischen Tastatur und Computer geschleift. Die unter Umständen nötigen PS/2-Adapter gehören leider nicht zum Lieferumfang. Dank der großen Basis und seiner Gummifüße steht er stabil auf dem Tisch, auf Wunsch können Sie zudem vier Saugnäpfe anbringen. Der eigentliche Knüppel faßt sich sehr gut an, die Knöpfe könnten dagegen besser positioniert sein. So sitzt Schalter C an der vorderen Seite, was Umgreifen erfordert. Außerdem besitzt der Stick einen Button, der wie ein Schutzbügel geformt ist. Leider ist er in hochgeklappter Stellung deaktiviert und muß umgelegt werden, damit man ihn drücken kann – genau umgekehrt wie in der Realität.

Um alle Funktionen nutzen zu können, müssen Sie die Tastenbelegung mit der beiliegenden Software festlegen. Unter Windows 95 wird der Steuerhebel nur als »Vier-Knopf-zwei-Achsen-Gerät« eingetragen. Dank des CH-Kompatibilitätsmodus nutzt er jedoch alle Möglichkeiten für diese Joysticks. Den X36F bekommen Sie übrigens auch im Doppelpack mit dem zugehörigen, sehr guten Schubregler X35T für 300 Mark.

FAZIT: Der Einstand im Flugstick-Genre gelingt Saitek sehr gut. Kleinere Mängel verhindern aber auch hier eine Position an der Spitze. Die Kombination mit dem Throttle X35T ist sehr ausgeglichen und vor allem für Simulationsfans interessant.

- + Griffiges Gefühl
- + Gute Verarbeitung
- – Ungünstig positionierte Knöpfe



PC PLAYER Wertung	
Ergonomie	80
Stabilität	90
Verarbeitung	90
Programmierbarkeit	80
ca.-Preis:	200 Mark
Gesamtwertung:	81

Thrustmaster F-16 FLCS

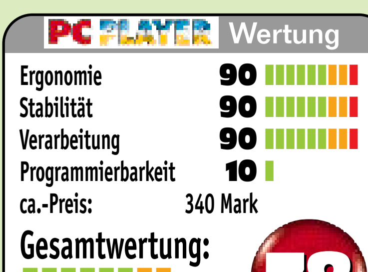
Der Hersteller Thrustmaster ist seit Jahren als Flugstick-Spezialist bekannt. Sein ehemaliges Spitzenprodukt F-16 Flight Control System (FLCS) versammelt am Knüppel vier Coolie-Hats, vier normale Buttons und einen Feuerknopf mit zwei Tasten, die je nach ausgeübtem Druck ausgelöst werden. Ein Schubregler fehlt dafür bei diesem Stick, der ebenfalls am Gameport und zwischen Tastatur und Computer Anschluß findet. PS/2-Adapter werden nicht mitgeliefert. Wie bei Thrustmaster üblich, sind die Federn für die Rückstellkräfte ziemlich stark, so daß Sie schon kräftig drücken müssen, um den Hebel zu bewegen.

Das ist aufgrund der stabilen Basis auch problemlos möglich. Das Gerät wurde dem Original-Knüppel der F-16 nachempfunden und liegt sehr gut in der Hand.

Mit einer DOS-Anwendung weisen Sie verschiedene Funktionen zu, indem Sie selbst kleine Programme schreiben. Das gestaltet sich prinzipiell einfach, macht aber auf neuen Rechnern Probleme, die schlicht und ergreifend zu schnell sind. Dazu stehen auf der Internet-Site des Herstellers mehrere Dateien bereit, die etwa den Steuerknüppel Pentium-II-kompatibel machen. Nichtsdestotrotz ist diese Art der Tastenzuweisung antiquiert.

FAZIT: Das Hauptproblem des Sticks ist das aus dem Jahre 1994 stammende Programmiertool. Es sind zwar Patches herunterladbar, doch die Belegung muß immer noch per Miniprogramm geladen werden. Ohne dieses archaische Hindernis wäre dem FLCS ein Spitzenplatz sicher.

- + Liegt gut in der Hand
- + Straffe Federung
- – Sehr kompliziert zu programmieren



PC PLAYER Wertung	
Ergonomie	90
Stabilität	90
Verarbeitung	90
Programmierbarkeit	10
ca.-Preis:	340 Mark
Gesamtwertung:	78

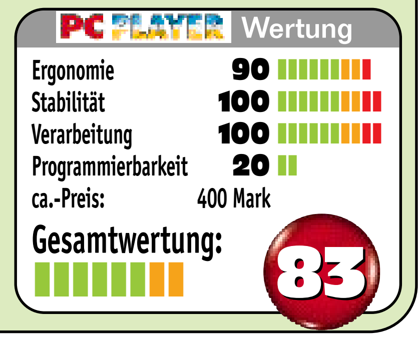
Thrustmaster F-22 Pro

Neues Flaggschiff des Herstellers aus Oregon ist der F-22 Pro, der sich vom FLCS hauptsächlich durch eine bessere Mechanik und eine Metallplatte im Boden unterscheidet. Dadurch steht der Joystick sehr sicher auf seinen Gummifüßen, die Verarbeitung macht alles in allem einen hervorragenden Eindruck. Die eigentlichen Knüppel sind in Aussehen und Funktion identisch, hier wurde ein noch einen Tick angenehmerer Kunststoff verwendet. Leider vermissen wir auch hier den Schubregler, der etwa bei allen Konkurrenzprodukten von CH Products Standard ist.

Die eigene Belegung der Tasten gestaltet sich ähnlich unkomfortabel wie beim F-16. Zumindest muß im Gegensatz zu diesem Produkt beim F-22 kein Schalter umgelegt werden, um ein Programm in den Steuerknüppel zu laden. Das DOS-Utility bietet darüber hinaus eine Reihe weiterer Funktionen, zum Beispiel das Löschen der aktuellen Programmierung. Trotzdem fehlt eine Möglichkeit, bequem unter Windows 95 Knöpfe zuzuweisen. Dies kostete uns einige Zeit wegen wiederholter Konsultation des Kundensupports (der im übrigen schnell und kompetent reagierte). Die umständliche Programmierung verhindert wie beim kleinen Bruder eine Höchstwertung.

FAZIT: Für 60 Mark mehr erhalten Sie ein noch stabileres, standfesteres Gerät als den Thrustmaster F-16 FLCS. Die Programmierung erfolgt aber auf fast dem gleichem, altertümlichen Weg wie beim FLCS. Wir hoffen, daß in der Zukunft Windows 95-Software angeboten wird; laut Thrustmaster ist diese in Arbeit.

- + Sehr gut verarbeitet
- + Sehr griffig
- – Schlecht zu programmieren



PC PLAYER Wertung	
Ergonomie	90
Stabilität	100
Verarbeitung	100
Programmierbarkeit	20
ca.-Preis:	400 Mark
Gesamtwertung:	83

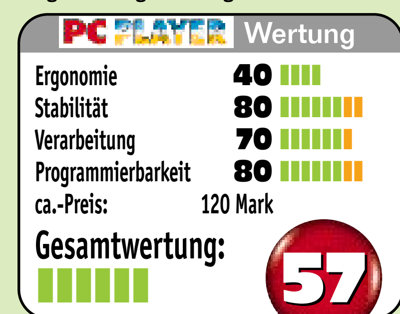
Thrustmaster Millennium 3D Inceptor

Außer seinen High-End-Flugsticks schickt Thrustmaster ein Gerät ins Rennen, das dem Kontrollgerät im Space Shuttle nachempfunden wurde. Es verfügt über sechs Knöpfe, einen Schubregler und einen recht schwammigen Vier-Wege-Schalter. Das Ungewöhnlichste neben dem Design des Joysticks ist die Bedienung: Statt den Hebel nach vorn und hinten zu drücken wie üblich, muß er hier an der Basis gezogen werden. Dadurch wird das Handgelenk in eine ungünstige Position gezwungen und tut schnell weh. Dieser Effekt wird durch die Thrustmaster-typischen hohen Rückstellkräfte noch verstärkt. Wie bei der SideWinder-Familie von Microsoft läßt sich der Stick in sich drehen und so beispielsweise als Ruder benutzen. Auch das optisch-digitale Abtastsystem für die Knüppelbewegungen haben sich die Designer vom Betriebssystem-Hersteller abgeschaut.

Die Verarbeitung macht einen guten Eindruck, der Knüppel steht auf einer breiten Standfläche mit Gummifüßen. Die Programmiersoftware läßt sich zudem einfach bedienen. Auf der Treiber-CD befinden sich noch Demos zu »Extreme Assault«, »Terracide«, »Planetary Raiders« und »Tiger Shark«.

FAZIT: Für einen Space-Shuttle-Simulator mag der Inceptor zu gebrauchen sein, ansonsten bekommen Sie schnell entweder kräftige Handgelenke oder Schmerzen. Durchschnittsspieler sollten vor dem Kauf einen sehr genauen Blick auf den Stick werfen.

- + Stabile Basis
- – Steuerhand ermüdet schnell
- – Kippbewegungen stark gewöhnungsbedürftig



SCHNELLES TEST-FAZIT

Wenn Sie einen relativ preisgünstigen Steuerknüppel haben wollen und auf Programmierbarkeit verzichten können, dann ist der CH F-16 Combatstick die richtige Wahl für Sie. Seine insgesamt 14 Funktionen werden von vielen Spielen (insbesondere Flugsimulationen) sowieso direkt unterstützt und stellen eine verbreiteten Standard dar. Profis bevorzugen dessen großen Bruder F-16 Fighterstick, der im Vergleich zur Konkurrenz auch nicht die Welt kostet, aber dafür sehr viele Steuerungselemente in einem Gerät vereinigt. Darüber hinaus sind beide Geräte mit ergonomisch ausgezeichneten Knüppeln versehen. Wer gerne am PC ins Cockpit steigt, trifft mit den CH-Geräten eine gute Wahl. Daher ziert auch meinen Privat-Schreibtisch eine Komplettausstattung des Fightersticks, zusammen mit Schubregler und Ruderpedalen.

Joystick	Hersteller	ca.-Preis	Anzahl Knöpfe	Anzahl Coolie-Hats	Schubregler	Ergonomie	Stabilität	Verarbeitung	Programmierbarkeit	Gesamtwertung
Gamestick 14	CH Products	150 Mark	6	2	ja	60	70	70	60	63
»Mechanisch zwar gut, liegt aber schlecht in der Hand.«										
F-16 Combatstick	CH Products	150 Mark	6	2	ja	100	90	90	–	79
»Supergerät! Ziemlich günstig, wenn er doch nur programmierbar wäre.«										
F-16 Fighterstick	CH Products	250 Mark	4	4	ja	100	90	90	50	87
»So muß ein Steuerhnüppel sein! Muß ich mir kaufen!«										
Firebird 2	Gravis	100 Mark	13	1	ja	60	80	80	50	63
»Wie faßt sich nur der Knüppel an!«										
Wingman Extreme Digital	Logitech	130 Mark	6	1	ja	70	80	70	70	70
»Steuerhebel okay, Knöpfe und Schubregler: Was haben die da gemacht?«										
3D Striker	QuickShot	100 Mark	42	1	nein	40	90	70	–	48
»Erinnert mich an Zeiten, als es Knüppel gab, die man au Cursortasten setzte.«										
X36F	Saitek	200 Mark	5	2	nein	80	90	90	80	81
»Nicht schlecht! Etwas mehr Überlegung bei den Knöpfen bitte.«										
F-16 FLCS	Thrustmaster	340 Mark	5	4	nein	90	90	90	10	78
»Ein Klassiker! Leider trifft das auch auf das Alter der Software zu.«										
F-22 Pro	Thrustmaster	400 Mark	5	4	nein	90	100	100	20	83
»Super Verarbeitung! Wann gibt es endlich Win-95-Software?«										
Millennium 3D Inceptor	Thrustmaster	120 Mark	6	1	ja	40	80	70	80	57
»Wer spielt denn damit? Mechanik ist okay, aber die sollen doch mal vernünftige Lizenzen einkaufen!«										

Lautsprecher/Eingabegeräte



WS-950

- Aktivboxen
- **Hersteller:** Wave Sonic
- **Circa-Preis:** 100 Mark

Mit 240 Watt Leistung und einem Frequenzgang von 40 bis 20 000 Hertz werden diese 3-Wege-Aktivlautsprecher vom Hersteller charakterisiert – ob es sich um Musik- oder Sinusleistung handelt, war nicht herauszufinden. Äußerlich machen sie einen ansprechenden Eindruck, das Gehäuse besteht im Gegensatz zu vielen Konkurrenten nicht aus Plastik, sondern aus Holz. Wir vermissen allerdings Gummifüße, die ein Verrutschen verhindern würden. Bässe und Höhen lassen sich getrennt einstellen, außerdem ist der Lautstärkeregler nicht mit dem Ein/Aus-Schalter gekoppelt, so daß ein einmal gewählter Pegel auch bestehen bleibt. Dann läßt sich noch über eine weitere Taste »Surround-Sound« einschalten, der allerdings mit dem Dolby-Surround-Standard nichts zu tun hat. Die Funktion sollte auch deaktiviert bleiben, da sie zwar die Höhen verstärkt, aber den Klang breiig wirken läßt.

Bei größerer Lautstärke fangen die Boxen an, den Ton im mittleren Bereich zu verzerren, was vor allem der Dynamik abträglich ist. Auch die Bässe haben keine Durchsetzungskraft, alles in allem ist hier von »Hörgenuß« nicht viel wahrzunehmen. Das Klangbild ist topfig und liegt bei dieser Preisklasse im Mittelfeld. (mash)

PC PLAYER Fazit

Gemessen an dem gehobeneren Preis klingen die Lautsprecher ziemlich mittelprächtig. Für die Wiedergabe von Windows-Systemmeldungen mag das System zu gebrauchen sein, doch zünftigen Weltraumschlachten und dynamischen Soundtracks fehlt die nötige Intensität.





Flightboard FS98-AC1

- Tastatur-Ergänzung
- **Hersteller:** Aerosoft
- **Circa-Preis:** 350 Mark

Speziell an die Besitzer des »Flight Simulator 98« von Microsoft wendet sich der Aerosoft mit diesem Gerät, das nicht nur äußerlich dem PC Dash des Herstellers Saitek ähnelt: Es wird auch genauso zwischen Tastatur und Computer geklemmt. Allerdings ist das Flightboard nicht programmierbar und lediglich für ein Spiel zu gebrauchen, eben den FS 98.

Auf dem Tableau liegen 128 Funktionen wie Gas, Ruder, Motorenkontrollen oder Bedienelemente für das Funkgerät. Um es benutzen zu können, müssen Sie unbedingt Ihr Keyboard in der Systemsteuerung auf »Englisch (USA)« umstellen – nicht gerade praktisch für den Alltagsgebrauch, eine entsprechende Treibersoftware sollte eigentlich kein großes Problem darstellen. Die Knöpfe sind in die jeweils passenden Kontrollsegmente unterteilt und erinnern mit ihrem laschen Druckpunkt an alte Taschenrechner, da der Hersteller eine Folientastatur benutzt. So brauchen Sie jedenfalls einige Zeit, bis Sie wissen, welche Funktion wo sitzt – und da kann man genauso gut das normale Keyboard benutzen. Wir hätten uns auch für den Schub einen Analogregler gewünscht, der natürlich aufwendiger herzustellen ist. Bei dem hohen Preis hätten solche Features drin sein müssen, genau wie der je nach Tastatur nötige PS/2-Adapter, der ebenfalls fehlt. (mash)

PC PLAYER Fazit

Wegen des hohen Preises, der extrem speziellen Ausrichtung und der nicht völlig überzeugenden mechanischen Qualität ist dieses Gerät höchstens für FS 98-Fans interessant, für die Geld keine Rolle spielt.





Logitech Cordless Desktop

- Tastatur/Maus-Kombination
- **Hersteller:** Logitech
- **Circa-Preis:** 200 Mark

Modem, Joystick, Joypad, Tastatur, Monitor, Maus – ein wahrer Kabelbaum windet sich um die Schreibtische der meisten Computerfans und schafft schönere Stolperfallen als ein alter, erfahrener Trapper in Kanadas eisigen Weiten. Logitech erbarmt sich dieser Problematik: Der »Cordless Desktop« ist eine drahtlose Kombi-Lösung aus Maus und Tastatur – im Zeitalter des schnurlosen Telefons eigentlich schon längst überfällig. Adaptertechnisch ist der Cordless Desktop bestens ausgestattet. Sowohl ein PS/2- als auch ein regulärer Keyboard- bzw. Maus-Stecker wird mitgeliefert. Auch die Batterien sind inklusive – sehr lobenswert. Der Ladestand findet sich in der Systemsteuerung, eine Lebensdauerangabe allerdings nicht.

Die Datenübertragung läuft zuverlässig über Funk, nicht so halbherzig wie bei den ersten Infrarot-Modellen. Dabei meistern Sender und Empfänger Abstände bis zu fünf Metern. Bei solchen Entfernungen wäre es aber ungemein bequem, auch die Maus wie bei diversen Notebooks in der Tastatur integriert zu haben. Doch bei der Logitech-Variante muß man sich immer einen glatten Untergrund für den Nager suchen. Die Tasten des Keyboards sind etwas kleiner als bei einer Standard-Tastatur und besitzen einen recht schwammigen Druckpunkt bei geringem Hub. (ra)

PC PLAYER Fazit

Das drahtlose Duo ist eine praktische Sache, doch große Hände müssen sich erst an die kleinen Tasten gewöhnen. Schade auch, daß die Maus nicht in die Tastatur integriert worden ist.



Hardware

Hardware-Tests

Soundkarten



Terasound A3D PCI

- Soundkarte
- **Hersteller:** Intresource
- **Circa-Preis:** 100 Mark

Die Soundkartenhersteller scheinen derzeit eine besondere Vorliebe für den Vortex-Chip von Aureal 3D zu haben. Wie schon bei diversen anderen Soundkarten, die uns zum Test zur Verfügung standen, entdeckten wir auch hier diesen kleinen Krachmacher. Ansonsten befanden sich im Karton lediglich zwei CDs und ein einsamer Zettel mit dem »Quick Installation Guide«.

Bei der Installation werden dann Erinnerungen an unselige Windows-3.0-Zeiten wach: Zweimal die Original-Windows-CD und dreimal die Treiber-CD, dazwischen einmal den PC neu booten, umständlicher geht's kaum. Als das geschafft war, vermißten wir plötzlich den kleinen gelben Lautsprecher in der Startleiste: keine Chance mehr, die Lautstärke zu regulieren. Zudem verweigerte nun auch »Starcraft« den Dienst. Wie kam's? Die Soundkarten-Treiber installierten ungefragt eine DirectX-Version, die sich mit einer bereits vorhandenen Installation zu beißen scheint.

Unser Test mit einigen alten DOS-Spielen ging erstaunlich glatt von Hand. In der DOS-Eingabeaufforderung dudelten alle Spiele mit General-MIDI, nur ein Shooter von 3D-Realms verweigerte komplett den Dienst. Unter rohem DOS gibt es kein General-MIDI, sondern nur Adlib, dafür arbeitet die Blaster-Emulation. (hf)

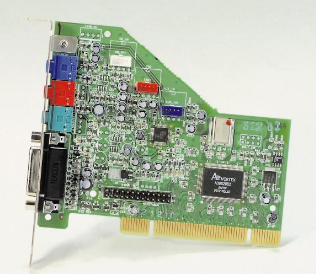
PC PLAYER Fazit

Komplizierte Treiber-Installation, keine Lautstärkeregelung unter Windows, Probleme mit DirectX: Was soll das? Solange der Hersteller diese Probleme nicht in den Griff bekommt, lieber Finger weg.









PCI 338-A3D

- Soundkarte
- **Hersteller:** Aztech Labs
- **Circa-Preis:** 200 Mark

Kleine Überraschung gleich beim Auspacken: Diese Karte ähnelt verblüffend der »Montego A3D Xstream« von Turtle Beach. Das Zubehör ist für eine Karte dieser Preisklasse beinahe luxuriös: MIDI-Kabel, Mikrofon und Stereo-Cinch-auf-Klinke-Kabel. Handbuch und Treiber sind in Deutsch; so soll es sein. Die Treiber-CD installiert ungefragt eine DirectX-Version, und prompt lief »Starcraft« nicht mehr. Nachdem wir DirectX 5 gelöscht hatten und die Karte noch mal einrichteten, war das Problem behoben. Da verträgt sich wohl irgendetwas nicht mit DirectX. Den selben Ärger hatten wir übrigens mit der »Terasound A3D PCI«. General-MIDI gehört hier ebenfalls zum Lieferumfang, die Sounds kommen jedoch nicht direkt von der Karte, sondern werden im Speicher des PCs gelagert und über den PCI-Bus abgespielt. Das frißt Rechenzeit, auf unserem Pentium/200MMX rund 15 Prozent, was man aber kaum spürt. Der Klang ist für den Spiele-Bereich okay. Spielerische Altlasten verhielten sich unter der DOS-Eingabeaufforderung erfreulich kooperativ: General-MIDI-Sound war immer zu hören. Lediglich ein zwei Jahre alter Shooter von 3D Realms stürzte ab und riß Windows mit sich. Unter reinem DOS lief alles glatt - allerdings ohne General-MIDI, hier muß man auf Adlib-Sound ausweichen. (hf)

PC PLAYER Fazit

Eigentlich eine nette PCI-Karte, wenn das Problem mit DirectX nicht wäre. Für einen unerfahrenen Anwender kommt das schlimmstenfalls einer Neuinstallation von Windows gleich.



Montego A3D Xstream

- Soundkarte
- **Hersteller:** Turtle Beach
- **Circa-Preis:** 200 Mark

Der Edel-Soundkartenhersteller Turtle Beach versucht sich mit der »Montego A3D Xstream« nun auch an einer modernen PCI-Soundkarte. An Zubehör gibt es nur ein CD-ROM-Audio-Kabel und das Spiel »Battlezone«. Dafür schmökert man gerne im mitgelieferten deutschen Handbuch, und die Treiber, die es sogar noch für Windows 3.1 gibt, sind ebenfalls übersetzt worden. Alles in allem vorbildlich.

In den Genuß von General-MIDI kommt man aber auch hier nur auf dem Umweg über den PCI-Bus, denn die Karte besitzt kein ROM, in dem die Daten für die Sounds lagern.

Stattdessen fordert das Kärtchen die Klänge aus dem PC-Speicher an, was unseren Test-PC (Pentium/200MMX) um circa 15 Prozent verlangsamte; das merkt man in der Praxis jedoch kaum. Die Sounds sind für Spielerbedürfnisse in Ordnung. Auch über die Eingabeaufforderung gestartete DOS-Spiele geben brav General-MIDI-Sounds von sich, lediglich der 3D-Realms-Shooter stürzt ab.

Unter reinem DOS, also ohne Windows im Hintergrund, funktioniert alles prima – wenn auch nur mit Adlib-Sound, auf General-MIDI muß man verzichten. Schick wäre noch eine Lautstärkeregelung für das reine DOS gewesen; die gibt es bei der Montego leider nicht. Windows-Usern kann das relativ schnuppe sein. (hf)

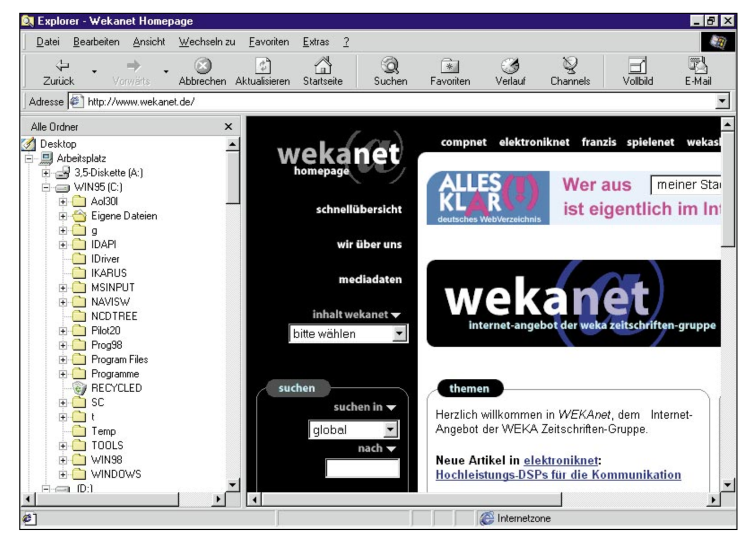
PC PLAYER Fazit

Wer ausschließlich unter Windows 95 spielt, kann sich diese Karte getrost zulegen. Mit betagten DOS-Spielen gibt es die ein oder andere Sendepause. Hier ist dann eben doch der gute alte ISA-Bus gefragt.



Frisch geputzte Fenster

In den Fernsehnachrichten sah man Windows 98 zur besten Sendezeit abstürzen, und ein US-Gericht wollte uns sogar vor dem neuen Microsoft-Betriebssystem schützen. Nach einer schweren Geburt ist es endlich fertig geworden - aber muß man deswegen gleich umsteigen?



Die Explorer-Fusion in voller Aktion: Hier sehen Sie, wie Windows 98 Internet-Seiten direkt im Explorer darstellt.

Windows 98 machte in den vergangenen Monaten vornehmlich in Justizkreisen von sich reden, und ums Haar wäre die Welt im Juli auf richterliche Anweisung vor Windows 98 bewahrt geblieben. Hauptstreitpunkt war die enge Integration des Internet Explorers in die Betriebssystemoberfläche. Während bei Win 95 zwei deutlich voneinander getrennte Explorer (Desktop- und Internet Explorer) existieren, sind diese beim Nachfolger zumindest auf den ersten Blick vollständig miteinander verschmolzen. Sie können jetzt jederzeit von Ihrem Desktop aus ins Internet starten und sogar einzelne Web-Inhalte als direkte Verknüpfung dort anlegen. Für Anwender mit Internet-Zugang ist das ziemlich praktisch, und wer nicht online ist, den stört die Funktion auch nicht. Der eigentliche Grund für die Aufregung im Vorfeld war der damit verbundene Wettbewerbsvorteil gegenüber Netscape. Aber dem Anwender kann das schließlich egal sein, zumal sich der Communicator von Netscape oder irgendein anderer Browser immer noch installieren läßt.

Was hat sich mit der neuen Version nun wirklich geändert? Fest steht einmal, daß Windows 98 keinen so großen Entwicklungssprung darstellt, wie es Win 95 gegenüber Windows 3.x war. Die Bedienung ist im wesentlichen gleichgeblieben, auch unter der Haube werkelt fast dasselbe System.

Die erste Installation

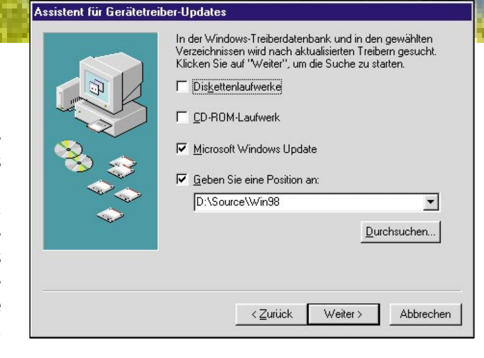
Wenn Sie bereits Windows 95 auf Ihrem PC haben, startet die Installation automatisch nach dem Einlegen der CD. Wie auch schon unter Windows 95 wird zuerst Ihr System einem Test unterzogen, anschließend beginnt die eigentliche Einrichtung. Wir haben das auf drei Rechnern mit unterschiedlicher Konfiguration ausprobiert. Die gute Nachricht vorneweg: Nirgends begegneten wir größeren Installationsproblemen, nach etwa einer Stunde liefen alle Systeme (auch im Netzwerk) stabil. Ein paar kleine Hänger gab es dennoch:

- Die Erkennung von Plug-and-play-Geräten kann sich unter Umständen während der Installation aufhängen. Starten Sie den Rechner dann einfach erneut.
- Auf einem der PCs weigerte sich Windows, die Maus zu erkennen. Nach dem manuellen Eintragen im Gerätemanager war das Problem behoben.
- Manche Treiber von Drittherstellern, wie in unserem Fall von Logitech, wurden nicht automatisch übernommen. Falls Ihnen nach dem Update der Doppelklick abgeht, installieren Sie einfach die Maus-Software noch mal neu. Danach sollte wieder alles funktionieren. Dies gilt übrigens unter Umständen auch für bereits installierte Programme, da die 98er-Version Systemdateien teilweise gnadenlos umstrickt. Bei rätselhaften Verhaltensänderungen sollte man die entsprechende Software also ebenfalls neu installieren, dann müßten die Probleme in der Regel verschwinden.

Alles neu in Windows 98?

Wie schon eingangs erwähnt ist der Internet Explorer jetzt integraler Bestandteil des Systems. Damit gibt es eine direkte Unterstützung für das Internet, die man nicht mehr für teures Geld in einem Plus-Paket kaufen muß. Diese Integration erleichtert Onlinern die tägliche Arbeit spürbar: Sie können unmittelbar im Explorer eine URL eingeben und gelangen so ohne den ausdrücklichen Start eines weiteren Programms sofort ins Internet. Die gesamte Bedienung läßt sich nun im Internet-Stil bewerkstelligen. Auf Wunsch dürfen Sie sich vom wenig intuitiven Doppelklick verabschieden und Ihr Betriebssystem wie eine Webseite steuern: Dateien, Ordner und Verknüpfungen werden markiert, indem man einfach mit der Maus darauf zeigt. Danach genügt ein einfacher Klick, um ein Programm zu starten oder einen Ordner zu öffnen. Dieses Verfahren verlangt zwar von versierten Windows-Benutzern einiges Umdenken. Doch nach ein paar Stunden will man nicht mehr zur alten Methode zurückwechseln.

Zu den wichtigsten Neuerungen gehört wohl das »Auto-Update«. Bisher gestaltete sich die Suche nach einem wichtigen Patch oder Update für das Betriebssystem oft recht zeitaufwendig – insbesondere auf einer derart umfangreichen Website wie der von Microsoft. Mit Auto-Update können Sie nun (einen Internet-Anschluß vorausgesetzt) eine Verbindung zu einer speziellen



Wenn die Checkbox »Windows Auto-Update« markiert ist, lassen sich Treiber problemlos über die Microsoft-Website upgraden.

Webseite von Microsoft herstellen. Auch wenn Sie neue Hardware installieren, sucht Windows 98 auf Wunsch dort nach den neuesten Treibern.

Neben der inzwischen ebenfalls integrierten Unterstützung für DFÜ-Netzwerke erhalten Sie noch die Möglichkeit, einen Zugang bei AOL oder CompuServe zu beantragen. Erstaunlicherweise bietet man hier auch immer noch einen Account bei dem konzerneigenen Online-Dienst MSN an, obwohl dieser in seiner bisherigen Form als Zugangs-Provider allenfalls noch ein paar Wochen existieren soll.

Die kleinen Helferlein

Scrollende Menüs: Die Fenster und Menüs in Windows 98 scrollen jetzt auf. Das sieht nett aus und hilft Neulingen zu verstehen, was gerade passiert. Wer allerdings möglichst schnell arbeiten will, sollte diese Funktion wieder lahmlegen.

Fat 32: Windows 98 bietet (wie bereits Win 95B) nun endlich an, neue Partitionen im FAT-32-Dateisystem anzulegen oder existierende zu konvertieren, was einen wahrnehmbaren Gewinn an Speicherplatz mit sich bringt. Die Konvertierung ist relativ problemlos, allerdings sollten Sie vorher noch mindestens 200 MByte auf der entsprechenden Platte frei haben und auch nicht mit alten Windows- oder DOS-Versionen arbeiten. Bei einem Fehlschlagen der Konvertierung haben wir es immer geschafft, den Urzustand auf der Platte wiederherzustellen. Besser ist es natürlich trotzdem, zumindest die wichtigsten Dateien erst zu sichern.

Erweiterte Taskleiste: Häufig benötigte Programme legt man unter Win 95 entweder als Verknüpfung auf dem Desktop oder im Startmenü ab. Als zusätzlicher Lagerort fungiert unter Windows 98 die Taskleiste; ein paar Icons befinden sich dort bereits ab Werk, die Hinzufügung eigener Programmstarter funktioniert ganz einfach per Drag-and-drop.

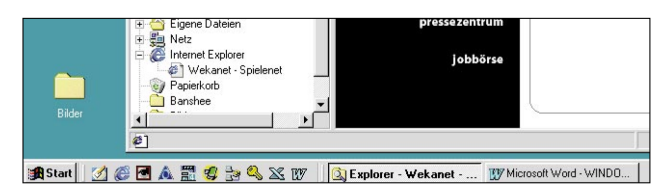
Mehr Geschwindigkeit für Spiele?

Der Hauptgrund für einen Systemwechsel ist in der Regel die verbesserte Stabilität und eine höhere Geschwindigkeit. Windows 98 ist zwar insgesamt etwas stabiler geworden, jedoch ist man auch hier nicht vor den berühmten blauen Bildschirmen gefeit. Insbesondere wenn der PC 24 Stunden am Tag läuft und dabei in regelmäßigen Abständen bestimmte Dienste erledigen soll, kommt es immer noch gern zu Abstürzen.

Einen Geschwindigkeitsgewinn konnten wir beim normalen Arbeiten nicht feststellen. Sicher, unmittelbar nach der Neuinstallation geht alles etwas flotter, doch dieser Effekt ließ sich auch schon beim Vorgänger beobachten. Besonders interessant ist natürlich, wie es in dieser Hinsicht bei Spielen aussieht. Wir haben deshalb den PC-Player-3D-Bench genommen und das System einmal unter Windows 95 und anschließend unter Windows 98 getestet. Mit dem alten Betriebssystem ergab sich ein Wert von 21 fps, das neue war mit 23 fps nur geringfügig besser. Das wird sich aber vermutlich mit dem Erscheinen von DirectX 6.0 noch ändern, das leider kein Bestandteil von Windows 98 ist. Ursprünglich sollte DirectX 6.0, die neue, verbesserte Programmierschnittstelle für Spiele unter Windows zeitgleich mit Windows 98 herauskommen. Doch die Entwicklung scheint sich schwieriger zu gestalten, als zunächst angenommen. Auf jeden Fall dürfte es noch dieses Jahr die neue Version geben, mit der dann Grafikanwendungen, Musik und Spiele deutlich schneller laufen sollen. Da sich die Hersteller erstmals auf eine verläßliche Plattform einschießen konnten, sind die Chancen für einen Leistungsschub mit DirectX 6.0 für alle DirectX-Spiele gar nicht einmal so schlecht. Allerdings ist DirectX 6.0 kein zwingender Grund, auf Windows 98 umzusteigen, da es auch mit Windows 95 läuft.

Im Moment bringt die Konvertierung der Festplatte auf FAT 32 viel mehr. Beim Spielen von »Unreal« verringerten sich die Plattenzugriffe deutlich, und der Spielablauf wurde insgesamt flüssiger. Besonders Rechner, die nicht überreichlich mit Hauptspeicher gesegnet sind, profitieren von dem neuen Dateisystem. Allerdings hat auch diese Konvertierung einen Haken: Mit anderen Betriebssystemen, wie DOS oder NT, kann man dann nicht mehr auf die Daten zugreifen. Wer Multi-Boot-Konfigurationen verwendet, sollte sich die Konvertierung gut überlegen.

(Michael Kalus/tk)



Die wichtigsten Programme lassen sich jetzt als Icon direkt in die Taskleiste legen. Sehr nützlich ist das Symbol ganz links: es verkleinert alle aktiven Programme und gibt so den Blick auf den Desktop frei.

KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Wer vom 98er-Update den gleichen Kick erwartet hatte, wie ihn der Umstieg von Windows 3.x auf Windows 95 brachte, wird sicherlich enttäuscht sein. Doch ich wäre noch viel frustrierter gewesen, wenn Microsoft wieder alles komplett umgekrempelt hätte. Viel wichtiger sind mir da die kleinen, aber feinen Verbesserungen, die man erst schätzen lernt, wenn man sie selbst ausprobiert hat.

Für sich genommen sind alle diese Detailverbesserungen zunächst keine große Sache. Doch in der Summe kann man mit dem neuen Windows deutlich effektiver arbeiten als mit dem Vorgänger. Meine absoluten Favoriten sind zwei unscheinbare Buttons, die man dem Explorer spendiert hat. Damit bekommt man im normalen Windows-Explorer die gleiche Funktion, wie sie alle Internet-Browser serienmäßig eingebaut haben: das Vor- und Zurückblättern. Wer öfters größere Dateimengen von einem Verzeichnis in das andere schaufelt, sollte allein schon deshalb auf Windows 98 umsteigen.

Fallen Haven findet die CD nicht

Ich habe mir extra die Super Plus 7/98 gekauft, um »Fallen Haven« zu spielen. Nun muß ich aber leider feststellen, daß das Spiel nicht funktioniert. Die Installation erfolgt problemlos. Aber nach dem Start des Programmes erscheint folgende Meldung: »Bitte legen Sie die Fallen Haven CD in Ihr Laufwerk«. Ich habe die CD aber drin! Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen, das Programm zum Laufen zu bekommen. Meine Hardware: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, vier Festplatten (C, D, E, F) und drei CD-Laufwerke (G, H, I).

(Andreas Schulze)

Die Entwickler von Fallen Haven sind davon ausgegangen, daß ein Spieler nicht mehr als ein CD-ROM-Laufwerk in seinem PC hat. Deshalb sucht das Spiel die CD im ersten Laufwerk, in Ihrem Fall also in Laufwerk G. Damit Sie die Musik hören, muß der Audio-Ausgang dieses Laufwerks natürlich mit Ihrer Soundkarte verbunden sein (oder mit dem Eingang Ihrer Boxen).

Windows-Killer

Ich habe ein Problem mit Windows 95: Es startet nicht mehr. Nach einer Handarbeit an den Systemdateien fuhr es wenigstens wieder hoch. Doch nun stürzen regelmäßig meine Spiele und Programme ab. Deinstallieren kann ich Windows auch nicht, denn dann erscheint eine Fehlermeldung. Wie werde ich Windows 95 nun los, um es erneut zu installieren?

(Jan Kappert)

Erneutes Drüberinstallieren von Windows 95 über ein defektes System bringt meistens nichts. Da hilft nur eine Radikalkur: Wenn Sie noch MS-DOS 6.22 besitzen, booten Sie damit das System (beim Windows-Start »Vorherige MS-DOS-Version« wählen). Erzeugen Sie mit dem Befehl

```
FORMAT A: /U /S
```

eine Boot-Diskette, und kopieren Sie darauf von MS-DOS 6.22 die Programme »FORMAT.EXE« und »SYS.EXE«. Nehmen Sie auf keinen Fall die Programme von Windows 95; die laufen unter MS-DOS



nicht. Booten Sie Ihren PC mit dieser Diskette, und geben Sie folgenden Befehl ein:

```
SYS C:
```

Wenn Sie Ihren Computer erneut starten, erscheint nun nicht mehr Windows 95, sondern das alte MS-DOS. Vor einer erneuten Installation sollten Sie die Verzeichnisse »WINDOWS« und »PROGRA~1« komplett löschen, sonst übernimmt Windows eventuell alte Dateileichen.

Wir weisen hier noch einmal ausdrücklich darauf hin, daß mit dieser Methode Windows 95 und alles was Sie installiert haben, radikal gelöscht wird. Sie müssen danach Ihr komplettes System neu einrichten.

Grafik-Qual

Welche Grafikkarte soll ich mir kaufen, die Diamond Viper V330 oder die Victory Erazor von Elsa? Soll ich mir eine PCI- oder eine AGP-Version zulegen? Da ich schon eine Diamond Monster 2 (8 MByte) besitze, bin ich mir ziemlich unschlüssig.

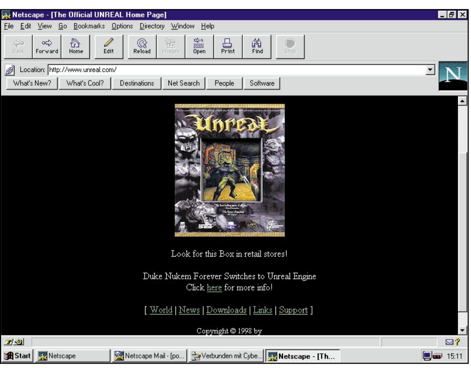
(Christian Czaja)

Beide Karten benutzen den gleichen Grafikchip (nVidia 128) und sind auch sonst in etwa gleichwertig. Wir tendieren eher zur Elsa-Karte, da die Firma bisher regelmäßig Treiber-Updates auch für ältere Grafikkarten herausgebracht hat. Das kann man von anderen Herstellern nicht immer behaupten. Ansonsten entscheidet einfach der Preis, den Sie für die Karte zahlen. Wenn Sie ein AGP-Motherboard haben, geben Sie der AGP-Version den Vorzug. Beide Karten arbeiten mit der Monster 3D 2 zusammen.

Unreal-Panik

Vor kurzem erwarb ich das Spiel »Unreal«, nur um festzustellen, daß es den Voodoo-Rush-Chipsatz meiner Hercules Stingray nicht erkennt. Ich spiele also nur per »Software Rendering«; die ganzen tollen Lichteffekte bleiben außen vor. Woran liegt das? ***(Uwe Sladeczek)***

Leider ist die normale Version des Voodoo-Chipsatzes nicht kompatibel mit der »Rush«-Variante. Für diese benötigen Sie einen speziellen Treiber oder eine besonders angepaßte Version des Spiels. Auf der Unreal-Homepage im Internet finden Sie dazu einen Patch (www.unreal.com unter »Support«, »Known Bugs and Problems« und dort unter »3dfx & 3D Hardware«).



Auf der Unreal-Website gibt es einen Beta-Patch für Voodoo-Rush-Chipsätze.

Mehr RAM

Ihr schreibt in Eurem Artikel »Hey Boß, ich brauch' mehr RAM«, daß man sich am besten nur Markenware zulegen sollte, zum Beispiel von LG oder Siemens. Leider scheint es nirgendwo einen Händler zu geben, der mir solche RAMs verkauft. Einer lachte mich sogar aus, weil ich DIMMs mit vergoldeten Kontakten haben wollte. Er sagte, daß es so etwas doch gar nicht gäbe. Auch konnte mir keiner sagen, was »ECC-fähig« bedeutet. Zu guter Letzt waren fast alle Chips für PCs mit 100 MHz ausgelegt, meiner hat jedoch nur 66 MHz Bustakt. Wie kann ich da weiter vorgehen? ***(Kevin Tobias Brockob)***

Da hilft nur eins: weitersuchen. Und selbstverständlich gibt es DIMMs mit vergoldeten Kontakten, nur sind die eben selten. Mit »ECC-fähig« (ECC heißt »Error

Correction Code«) bezeichnet man die Fehlerkorrektur eines Motherboards. Bitfehler können diese bis zu einem bestimmten Grad selbst korrigieren. Dazu müssen in den Fassungen aber eben sogenannte »ECC-DIMMs« stecken. Normalerweise laufen 100-MHz-DIMMs auch in 66-MHz-Boards. Das ist aber rausgeschmissenes Geld; kaufen Sie lieber die 66-MHz-DIMMs.

Treiber-Tausch

Wie kann ich den ursprünglichen Treiber meiner miroVIDEO-Karte aktivieren, wenn DirectX ihn deinstalliert hat?

(Angelika Korn)

Unter dem alten Windows 95 (also nicht die Version B) geht das so: rechter Mausklick auf »Arbeitsplatz«, dann »Eigenschaften« und den »Geräte-Manger« auswählen; »Plus«-Symbol neben »Grafikkarte« anklicken und Doppelklick auf die Grafikkarte. Dann »Treiber« wählen und auf »Andere Treiber ...« klicken. Jetzt sehen Sie eine Liste der für Ihre Karte vorhandenen Treiber.
Unter Windows 95 B funktioniert es fast genauso: Rechter Mausklick auf »Arbeitsplatz«, dann »Eigenschaften« und den »Geräte-Manger« auswählen; »Plus«-Symbol neben »Grafikkarte« anklicken und Doppelklick auf die Grafikkarte. Dann »Treiber« wählen und auf »Treiber aktualisieren ...« klicken. Wählen Sie »Nein, Treiber auswählen ...« und dann »Weiter«.
Die restliche Prozedur ist für beide Windows-Versionen identisch: Wählen Sie aus der Liste den Grafikkarten-Treiber aus, und klicken Sie auf »Ok« beziehungsweise »Weiter«. Nach dem Neustart des Computers ist der alte Treiber wieder aktiv.

100 MHz Bustakt

Ich will mir einen Pentium II/333, ein neues Motherboard mit 100 MHz Systemtakt und 64 MByte RAM kaufen. Dazu ein paar Fragen:
a) Funktioniert das 100-MHz-Board nur in Verbindung mit einer 350- oder 400-MHz-CPU?
b) Sollte ich mir das Pentium-II-Board trotz meiner 333-MHz-CPU kaufen, oder muß ich mir ein Board mit 66 MHz zulegen?
c) Gibt es bereits Kühler für Pentium-II-CPUs, welche fest montiert sind, oder muß man sich den extra dazukaufen?

(Clemens Kalbfuss)

a) Nein, so gut wie alle neuen 100-MHz-Boards kann man auch auf 66 MHz einstellen und dadurch die Pentium-II-CPUs mit 333 MHz und weniger verwenden. Vorher aber beim Händler nachfragen!
b) Wenn Sie innerhalb der nächsten zwölf Monate mit einer 350- oder 400-MHz-CPU liebäugeln, sollten Sie jetzt schon ein 100-MHz-Board kaufen. Ansonsten ist ein 66-MHz-Board angesagt, das ist etwas billiger. Die Praxis zeigt inzwischen, daß sich die CPUs zu schnell ändern. Mit einer modernen CPU muß man sowieso fast immer ein neues Board kaufen.
c) Pentium-II-Boards gibt es fast nur in ATX-Versionen, und da sorgt der Luftstrahl des Netzteils für eine ausreichende Kühlung. Ein zusätzlicher Lüfter ist nicht notwendig.

Fast alle neuen 100-MHz-Motherboards kann man auch auf 66 MHz einstellen. Pentium-II-CPUs mit 333 MHz und weniger passen also auch.

Selbst ist der Spieler

Ich will mir ein Computersystem selbst zusammenbauen und habe da ein paar Fragen;
a) Ich möchte den neuen K6-2-Prozessor von AMD kaufen. Welches Motherboard muß ich mir da zulegen?
b) Das Gehäuse sollte natürlich zum Mainboard passen. Was kaufe ich mir da? Werden die Schrauben dafür mitgeliefert?
c) Wie funkioniert der Einbau der Festplatte? Worauf muß ich beim CD-ROM-Laufwerk achten? Brauche ich Treiber für die Festplatte?

(Philipp Scharpf)

a) Kaufen Sie sich das SP-97XV von Asus. Das hat zwar keinen AGP-Slot (ist bei Nicht-Pentium-II-Systemen auch eher selten), schluckt aber den von Ihnen angesprochenen Prozessor.
b) Dieses Motherboard von Asus ist eine ATX-Version; Sie benötigen dafür ein ATX-Gehäuse. Die Größe hängt schlichtweg davon ab, wieviele Festplatten Sie einbauen wollen. Schrauben werden bei den Gehäusen fast immer mitgeliefert; aber eben nur fast. Fragen Sie also lieber noch mal nach.
c) Festplatten haben meistens eine Größe von 3,5 Zoll. In einige Gehäuse passen diese direkt hinein, für andere benötigen Sie zusätzlich noch einen Einbauwinkel oder einen Einbaurahmen. Setzen Sie den »Master/Slave«-Jumper an der Festplatte auf »Master« und stecken Sie das 36polige Flachbandkabel an. Achten Sie unbedingt darauf, daß Sie das Kabel richtig herum auf dem Stecker sitzt. Das andere Ende gehört in die entsprechende Fassung auf dem Motherboard. Das Asus-Board hat zwei Fassungen, stecken Sie es in die erste. Das CD-ROM-Laufwerk schließen Sie über ein zweites Flachbandkabel an die zweite Fassung auf dem Motherboard an. Genaue Bezeichnungen finden Sie im Handbuch zum Asus-Board. Fertig ist die Laube. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

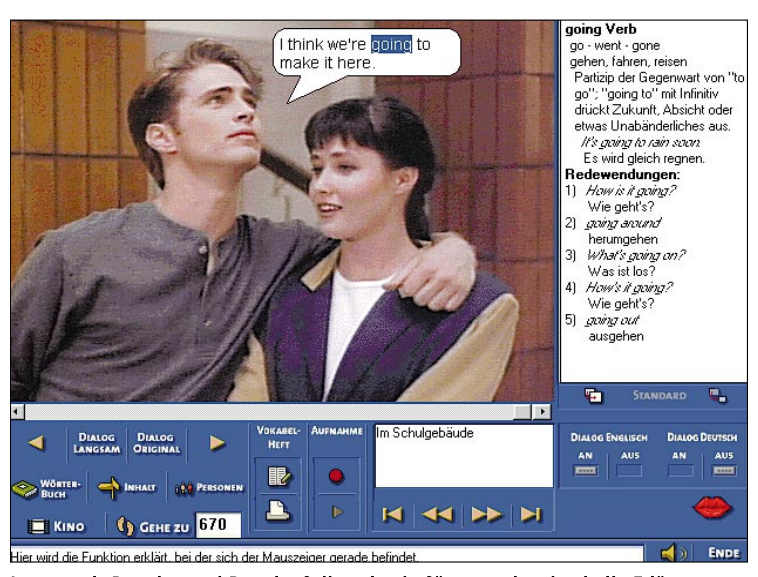
oder per E-Mail an
ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

Bizarre Anwendungen

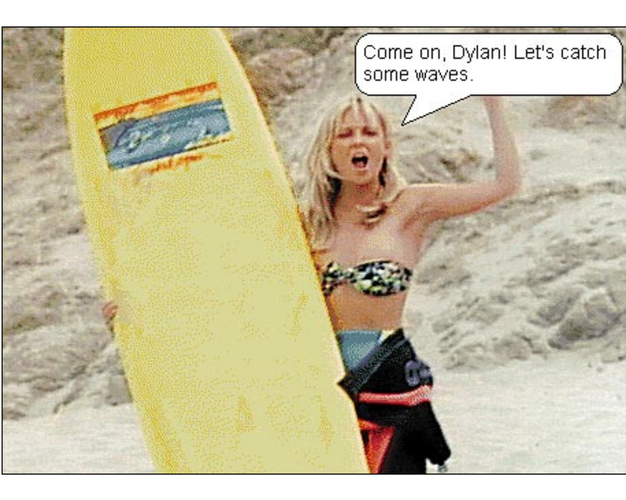
Surfin' USA

Wenn das mal gut geht: Daß die Kids aus Beverly Hills leidlich surfen können, ist bekannt. Doch jetzt soll man von ihnen auch besseres Englisch lernen ...

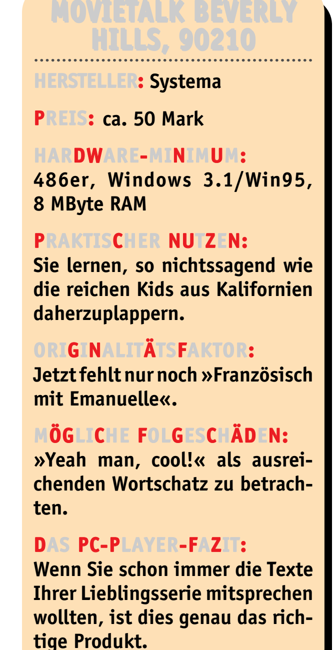


Lernen mit Brandon und Brenda: Selbst simple Sätze werden durch die Erläuterungen zu didaktischen Highlights.

Was haben Brandon, Brenda und Dylan gemein? Sie alle besuchen die West Beverly High School, sie alle haben zu viel Geld und leiden unter einem permanenten Sonnenstich. Den ganzen Tag lang wälzen Sie die typischen, tonnenschweren Probleme pubertierender Kalifornier: Was kaufe ich als nächstes, was ziehe ich heute an, wen lasse ich am Abend abblitzen? Und da das amerikanische Fernsehen sich immer schon äußerst engagiert um die Probleme gesellschaftlicher Randgruppen kümmerte, entstand vor einigen Jahren die Fernsehserie »Beverly Hills, 90210«. In epischer Breite räumt man dort mit dem Vorurteil auf, den Bewohnern des Nobelortes ginge es besser als Eva Müller aus Köln-Chorweiler.
Nur das Büffeln von englischen Vokabeln entfällt für die Schüler aus L.A., denn schließlich wissen diese seit Kindheitstagen, wie man möglichst lässig »Yeah« aus dem Mund herauspreßt. Wer wäre also berufener als diese Gruppe Profi-Amerikaner, um uns Deutschen die Umschiffung der englischen Sprachklippen zu erleichtern? Das dachten sich auch die Schöpfer der »Movietalk«-Reihe und sicherten sich die Software-Verballhornungsrechte an der ersten Folge der amerikanischen TV-Serie.
Jede Einstellung wurde zu Standbildern verhackstückt, zu denen der Original-Sound eingeblendet wird. In hübschen Sprechbläschen können die Ergüsse der Drehbuchautoren am Bildschirm gleich mitgelesen werden: »Uh, that's cool!« Wem die Aussprache allerdings zu authentisch ist, der darf sich auch eine langsam nachgesprochene Fassung anhören: »Uuuuh, thaaat's cooool!«. Und wer jetzt immer noch nichts blickt, fordert per Mausklick die deutsche Übersetzung an oder fragt einzelne Vokabeln ab. Das wird besonders dann notwendig, wenn die wahren Schätze der englischen Sprache gehoben werden: Kein Lehrer hat mir schließlich in der Schule beigebracht, daß Kalifornier einen Anfänger gerne als »Barney« bezeichnen. Falls Bikinischönheiten Sie bei Ihrem nächsten Anbaggerversuch in Malibu mit diesem Namen ansprechen, liegt mit Sicherheit keine Verwechslung vor.
Neben Sprachkompetenz vermittelt die CD durchaus auch gesellschaftskritische Einblicke: Man lernt, daß reiche Kinder grundsätzlich mit schlechten Eltern gestraft sind, daß Geld allein nicht glücklich macht – außer, wenn die damit erworbenen Klamotten wirklich lässig aussehen. Selbst der strahlende Sonnenschein produziert offenbar vorwiegend Hohlköpfe, Alkoholiker und depressive James-Dean-Verschnitte.
Derart präpariert steht dem Amerika-Urlaub nun nichts mehr im Wege. Also auf zur fröhlichen Plauderei am Strand mit den »Surf dudes«. Ach ja – wer den Edel-Nuschel-polizist Columbo oder die Kriminalisten aus »Mord ist ihr Hobby« bevorzugt, kann Englisch auch aus deren Munde lernen. Es fehlt nur ein Sprachkurs mit den MTV-Prosaspezialisten Beavis und Butt-Head, aber was nicht ist, kann ja noch werden. (tw)



Bei der Auswahl der Mitwirkenden wurde besonders auf deren sprachliches Können geachtet.


MOVIETALK BEVERLY HILLS, 90210

HERSTELLER: Systema

PREIS: ca. 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er, Windows 3.1/Win95, 8 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN: Sie lernen, so nichtssagend wie die reichen Kids aus Kalifornien daherzuplappern.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Jetzt fehlt nur noch »Französisch mit Emanuelle«.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: »Yeah man, cool!« als ausreichenden Wortschatz zu betrachten.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Wenn Sie schon immer die Texte Ihrer Lieblingsserie mitsprechen wollten, ist dies genau das richtige Produkt.

online +++ online +++ online +++ online +++ online

start

Im Chat mit Madonna



Roland Austinat

Irgendwann hat jeder Onliner das erste Chat-Erlebnis. Für alle Unverkabelten: So nennt man den Tastatur-Smalltalk im Internet. Mich traf es im Spätherbst '93, nachdem ich meinen Provider vorher nur fürs wackere Artikelversenden von Kalifornien nach Poing genutzt hatte. Munter plauderte ich mit einem Mittipper an der Ostküste und einer Redakteurin auf Hawaii. Worüber, weiß ich nicht mehr – nur, daß unser Diskurs recht unterhaltsam gewesen sein muß: Zwei Stunden glühten die Telefondrähte.

Dummerweise wurde damals noch nach Verbindungsgeschwindigkeit kassiert, und da ich über den 14,4-Kbps-Knoten des Nachbarorts online war, kostete der Spaß 20 Dollar pro Stunde. Doch die »Investitionen« lohnten sich: Noch heute pflege ich E-Mail-Kontakt mit einigen Bekanntschaften und schaue bei Urlauben oder Firmenbesuchen bei ihnen vorbei. Allerdings blieben durch die Online-Zeiten vor fünf Jahren nicht nur ein paar Uni-Hausaufgaben liegen: Nach einer Monatsrechnung jenseits der 300 Dollar strich ich meinen »aktiven Dienst« radikal zusammen.

Vor ein paar Wochen fiel mein Blick auf eine AOL-Ankündigung: »Heute um 2:30 Uhr: William Shatner live«. Wow, Captain Kirk persönlich – dafür lasse ich alle guten Vorsätze fallen. Doch was ich dann mit mehreren tausend AOLern zu nachtschlafender Zeit erlebte, war viel Geschwalle über Shatners neue Bücher und seine Pferdezucht. Etliche Teilnehmer beschwerten sich, daß ihre an einen Moderator geschickten Fragen nicht an Shatner weitergereicht wurden. Mir kam der Verdacht, daß nur freundlich gesonnene Nachrichten, keine Kritiken, vom Captain beantwortet wurden. Nach 30 Minuten war der Spaß auch schon wieder vorbei – praktischer Nutzen: keiner, das Ganze erinnerte mehr an eine digitale Kaffeefahrt-Werbeveranstaltung, denn an eine vernünftige Diskussion. Berühmtheiten trifft man besser live oder gar nicht – wer weiß, ob nicht Shatner, sondern sein Agent, sein Hausmeister oder sein Hund die Antworten diktiert hat.

Einen schönen August,

Ihr Roland Austinat

Juristischer Notfall

Neues vom Domänen-Clinch um »www.emergency.de«. Letzten Monat berichteten wir über Topwares zunächst erfolgreiche einstweilige Verfügung gegen eine Homepage mit dieser Adresse. Deren Betreiber legte Widerspruch ein und setzte noch einen Link auf eine Satire-Seite über Topware-Anwalt Steinhöfel. Letzterer bekam zwar bei einer Klage gegen den Link Recht, doch am 10. Juni verkündete das Hamburger Landgericht, daß die erste Verfügung nicht rechtens sei. Es heißt, daß das Spiel nicht so bekannt sei, daß eine gleichlautende Webseite automatisch damit in Verbindung gebracht würde. Dazu sei das Wort »Emergency« in anderen Zusammenhängen als »Notfall« verständlich. Es konnte auch nicht bewiesen werden, daß bei der Domänenregistrierung dem Betreiber das Spiel bekannt war.



Der Stein des Anstoßes: Topware-Titel »Emergency«.

Online-News

Rival-News



Seit dem 1. Juli kostet das RivalNetwork (siehe Bericht in PC Player 6/98) erstmalig bare Münze. Zwischen 18 Uhr und 2 Uhr morgens sind drei Pfennig in der Minute fällig, also 1,80 Mark pro Stunde. In der übrigen Zeit ist der Spielertreffpunkt weiterhin kostenfrei, und wer länger als zehn Stunden im Monat zur Hauptverkehrszeit aktiv ist, zahlt netterweise nur maximal 18 Mark. Allerdings soll sich an letzterem eventuell demnächst etwas ändern. Jedes neue Mitglied bekommt generell zehn Gratisstunden zur gebührenpflichtigen Zeit.
Im Gegenzug soll die Einrichtung einer Internet-Standleitung und eines Mailserver für alle Mitglieder beschleunigt vorangetrieben werden. Über das TCP/IP-Protokoll dürfen die Rivalen dann Kontakt zu anderen Online-Spielern aufnehmen, bevor es anschließend dann an den bundesweiten Ausbau des Netzes fehlt. **(ra)**

Der heiße Draht

- Nach Westwoods **Dune 2000** steht bei Blizzard als nächster renovierter Klassiker **Warcraft 2 Platinum** für Windows 95 in den Startlöchern. Der Echtzeit-Klassiker kommt dann mit einem direkten Anschluß an Blizzards kostenlose Internet-Spielwiese, dem battle.net.
- Auch Interplay arbeitet an einem ausschließlich für das Internet bestimmten Rollenspiel namens **Mordor 2**, das Ultima Online und Konsorten Konkurrenz machen soll.

Playernet im Betatest

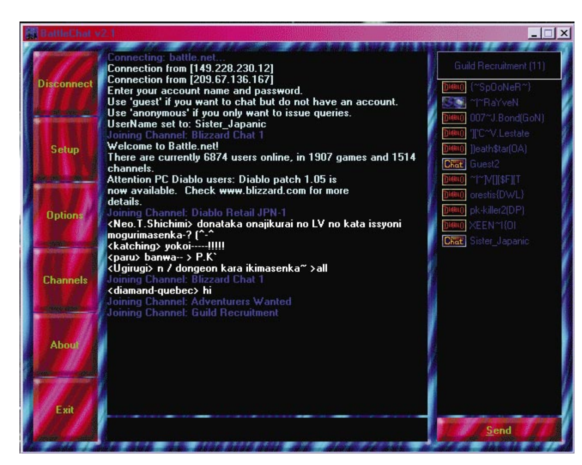
Ab sofort befindet sich der deutsche Online-Multispielerservice Playernet (http://www.playernet.de) im offenen Betatest. Über 100 Titel wie »Starcraft«, »Diablo« oder »Forsaken« können dort über das Internet gespielt werden; mittels eines Chats oder Nachrichtenbrettes verabreden Sie sich dort zu einer Mehrspielerpartie. Einziges reines Onlineprogramm ist momentan »WarBirds 2.0« von Interactive Magic. Während der Betaphase ist der Zugang von den Providergebühren abgesehen kostenlos, ab dem 01.09.98 werden zwei unterschiedliche Abonnements angeboten. Mit dem »normalen« Account zahlen Sie knapp 10 Mark pro Monat inklusive zehn Freistunden, um an gewöhnlichen Spielen teilzunehmen und müssen für jede weitere Stunde 1,80 DM berappen. Der Premium-Zugang kostet fast 20 Mark, mit ebenfalls zehn Freistunden. Damit können Sie dann reine Online-Titel wie WarBirds spielen, in der Zukunft sollen »Planetary Raiders« und »Dawn of Aces« (beide auch von Interactive Magic) hinzukommen. Jede zusätzliche Stunde wird mit 2,40 Mark berechnet. **(mash)**


Momentan das einzige reine Online-Spiel im PlayerNet: Warbirds 2.0

Diablo-Update

Neues von der battle.net-Front: Der aktuelle Patch für Dauerbrenner »Diablo« auf die Version 1.05 sorgt bei den Fans für äußerst gemischte Gefühle. Der wichtigste Kritikpunkt und Unterschied zum Vorgänger: Der Einstieg in Blizzards Internet-Server läuft nun über einen vorgeschalteten Login-Server. Dieser merkt sich Ihren Namen beim ersten Besuch für alle zukünftigen Dungeon-Abstecher. Allerdings sorgt eine räumliche Trennung dieses Rechners vom eigentlichen battle.net-Server für mancherlei Verzögerungen – weltweites Warten im Spiel ist die Folge.
Pech auch für all diejenigen, die in der Version 1.04 schon unter einem festen Namen unterwegs waren: Waren sie mit dem installierten neuen Patch nicht schnell genug, hat sich flugs ein anderer 1.05er ihren Bildschirmnamen geschnappt.

Doch es gibt auch Vorteile: Ein Doppelklick auf einen Chat-Namen zeigt nun ein Statistik-Fenster zum Teilnehmer an. In einem Flüster-Modus können Sie jetzt auch einen Kollegen anfunken, der sich mitten im Spiel befindet. Da die Versionen 1.04 und 1.05 nicht zueinander kompatibel sind, empfehlen wir eine Doppelinstallation beider Varianten – so können Sie weiterhin mit allen anderen Mitspielern in die dunklen Gemäuer hinabsteigen. Ergrimmte Spieler dürfen unter http://www.planetdiablo.de an einer basisdemokratischen Unterschriftensammlung teilnehmen. Blizzard arbeitet angeblich schon an weiteren Patches auf die Versionen 1.06 und 1.07 – wir bleiben am Ball.



Mit dem Tool »battle.net Chat« können Diablo-Fans auch ohne gestartetes Hauptprogramm mit den Online-Kollegen plaudern.

Ein nettes Tool ist übrigens der **battle.net Chat** (zu haben beispielsweise unter http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/9296/downloads.html): Sie können jetzt mit anderen Leuten im battle.net chatten, ohne das Diablo-Hauptprogramm starten zu müssen. **(ra)**

Angespielt: Starship Troopers

Nichts Neues im Weltall

Vor dem Einsatz können Sie auf dieser Karte überprüfen, wo sich die Planeten befinden.

Noch eine Filmlizenz, die Onlinespiele-Anbieter GameStorm neben »Aliens« und »Godzilla« an Land gezogen hat: Als wenig friedlicher Vertreter der Menschheit oder in der Rolle eines »Bug« kämpfen Sie um die Vorherrschaft im Weltall.

Das offizielle Online-Spiel zu Paul Verhoevens umstrittenem Alienmetzel-Spektakel »Starship Troopers« tobt bei GameStorm (www.gamestorm.com). Momentan findet der Kampf noch als offener Betatest statt, aber Sie benötigen trotzdem einen gültigen Account für die Teilnahme. Dieser kostet rund zehn Dollar pro Monat und gilt für alle angebotenen Spiele, der erste Monat ist umsonst.

Die Handlung weicht etwas von der des Films ab: Die Bugs, insektoide Gegenspieler der Menschheit, haben Raumschiffe erobert und greifen nun ihrerseits an. Vor Spielbeginn legen Sie fest, welcher Partei Sie angehören wollen. Das Schlachtfeld ist das Weltall, in dem sich mehrere Planeten und Basen der Kontrahenten befinden. Sie steuern Ihr Schiff durch Drehen und Beschleunigen, die Darstellung ist zweidimensional – das alles erinnert stark an alte Schinken wie »Asteroids« und »Space Pilot«.

In den ersten drei Arenen müssen Sie den feindlichen Heimatplaneten erobern, in der vierten gewinnt die Partei, welche zuerst vier Basen zerstört hat. Im fünften und letzten Spielgebiet besteht die Siegbedingung darin, als erster 50 Schiffe abzuschießen. Vorher suchen Sie sich Ihr Raumfahrzeug aus. Generell gilt: Je schwerer es bewaffnet und gepanzert ist, desto langsamer fliegt es. Kleine Flitzer haben nur ein Geschütz am Bug, während die dickeren Pötte auch Breitseiten loslassen. Raketen, die sich selbst ins Ziel lenken, lagern ebenfalls im Waffenarsenal. Dagegen helfen Minen, die auch bei anhänglichen Verfolgern sehr nützlich sind. Frische Munition gibt's bei Ihren Raumstationen, dabei patrouillieren kleine kampfkräftige Satelliten um sie herum. Um Planeten anzugreifen, brauchen Sie einen Truppentransporter, womit Sie zu Ihrer eigenen Welt fliegen und dort Soldaten an Bord nehmen. Diese landen dann in einem der neun Sektoren des entsprechenden Planeten und kabbeln sich mit den Einheimischen. Je mehr Kämpfer Sie von Ihrer eigenen Welt abziehen, desto geringer ist natürlich deren Verteidigungskraft.

(mash)



▲ Diese Basis der Bugs steht unter heftigem Beschuß. Rechts unten ist ein Radarschirm, der Ihnen bei der Orientierung hilft.

Aus außerirdischer Sicht sieht die Spielwelt etwas anders aus: Hier tobt gerade die Schlacht um Klendathu, den Heimatplaneten der Insekten. ▶

Martin Schnelle

Eigentlich kommen mir schon beim Ansehen der Filmvorlage Zweifel, was man daraus für ein Spiel machen kann. Starship Troopers würde für 3D-Action oder maximal Echtzeit-Strategie in Frage kommen, nicht jedoch für das grafisch armselige zweidimensionale Geballer, welches GameStorm anbietet. Ewigkeiten eiert man durchs All, ohne daß etwas passiert, die Basen verfügen über derart starke Geschütze, daß das eigene Schiff schon nach drei Streifschüssen explodiert. Witziger sind die Kämpfe gegen menschliche Gegner, doch wir haben selten mehr als zehn Personen gleichzeitig angetroffen. Da ist das spielerisch ähnliche »Subspace« von Virgin weitaus interessanter.

STARSHIP TROOPERS – FACTS

- ▶ Hersteller: Kesmai/Mythic Ent.
- ▶ Genre: Action
- ▶ Termin: 4. Quartal 1998
- ▶ Anzahl der Mitspieler: 16 pro Seite und Arena (Internet)
- ▶ Besonderheiten: Basiert auf dem Kinofilm; Teamarbeit essentiell; ähnelt »Asteroids«.
- ▶ Adresse: www.gamestorm.com

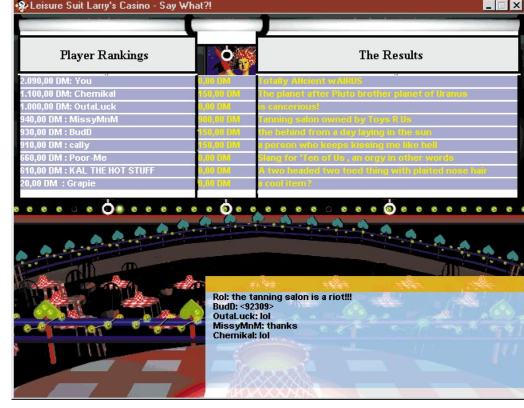
Kasino-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Leisure Suit Larry's Casino

Lohn des Glücks: ein neues Hotelzimmer, hier der Jungle Room.

Glücksspiele am PC sind ungefähr so spannend wie Fußball mit nur einer Mannschaft. Doch Altmeister Al Lowe möbelt in »Larry's Casino« das Solo-Treiben mit peppiger Online-Unterstützung auf.

Treten Sie näher, meine Damen und Herren – in »Larry's Casino« dürfen Sie ohne Gefahr für die Haushaltskasse nach Herzenslust dem Glücksspiel frönen. Al Lowes neuester Streich ist kein Adventure, sondern die Simulation eines heruntergekommenen Kasinos. Wen wundert's – ist doch niemand Geringerer als Abenteurer und Frauenheld Larry Laffer der Besitzer der Spielhölle. Er mischt auch höchstpersönlich als Rezeptionist oder Andenkenverkäufer mit.



Sieht langweilig aus, macht aber einen Riesenspaß: das Wortratespiel »Say What!?«

Ganz im Design der Leisure-Suit-Larry-Adventures präsentieren sich die klassischen Geldverpulverer Roulette, Blackjack, Poker, Craps und diverse einarmige Banditen. Die Mitspieler lungern in Whirlpools herum und entstammen allesamt den besagten Abenteuern. Richtige Stimmung kommt allerdings erst auf, wenn Sie sich mit lebenden Kasinobesuchern messen. Das funktioniert über Sierras kostenlosen Server, das »WON.net« (WON: World Opponent Network), das beim ersten Start ein circa 1 MByte großes Update auf Ihren PC überträgt. Nun macht auch das eigentlich öde Geldvermehren Spaß: Sie können mit genügend hoher Bonität in ein anderes Zimmer umziehen, im Andenkenladen Geschenke kaufen oder in der Bar einen Drink ordern.

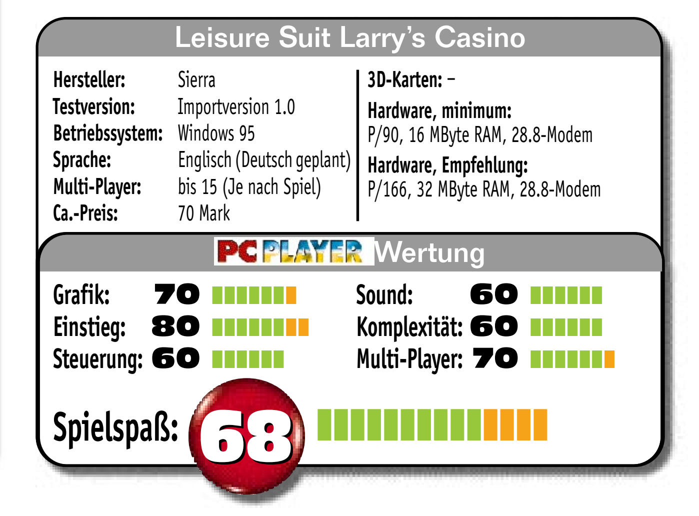
Einige Kreativitätsspiele laufen ausschließlich im Online-Betrieb. Dazu gehört das Witze-um-die-Wette-Erzählen in diversen Comedy Clubs oder das peppige »Say what?!«, bei dem die verrücktesten Erklärungsversuche eines bekannten oder unbekannten Wortes mit klingender Münze belohnt werden. Zur Entspannung plaudern Sie in zahlreichen Bars und Restaurants mit Ihren Mitspielern entweder direkt im Hauptprogramm oder mit Hilfe des WON-Clients, der automatisch im Hintergrund läuft. Wer mag, ehelicht zur Krönung des Ganzen eine heiratswillige Person in einer Vegas-typischen Kapelle.

Unter der Larry-Oberfläche läuft übrigens der frisierte Software-Motor des Sierra-Opas »Hoyle's Casino«. Nicht zuletzt für den Online-Betrieb wurden daran einige Details geändert: Nun können Sie beispielsweise jederzeit einer bereits laufenden Poker-Partie beitreten. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Ich hätte nie gedacht, daß mir ein PC-Kasino jemals Spaß machen könnte. Larry's Casino versteht es, geschickt die Atmosphäre der Larry-Adventures mit pfiffigen Online-Spielereien zu mischen. Zwar ist im Comedy-Club König, wer ein Fenster weiter eine Witzsammlung aus dem Internet zum Kopieren und Einfügen parat hat, doch dafür ist »Say What?!« Gaudi pur. Allerdings sollten Sie nahezu perfekt Englisch sprechen, um Ihre Ideen gewinnbringend tippen zu können. Etwas hakelig finde ich den Chat, der entweder im unkomfortablen Fenster oder im separaten WON-Client abläuft. Eine ins Spiel integrierte Lösung wäre hier besser gewesen.
Sicher ist Larry's Casino offline so trocken wie eine Packung Cracker, die fünf Jahre in der Sahara gelegen hat – doch mit echten Internet-Mitspielern macht das Spiel plötzlich Laune. Die Motivation läßt jedoch nach dem Umzug ins beste Hotelzimmer irgendwann nach, aber bis dahin haben Sie jede Menge Spaß gehabt.

- \+ Witzige Multiplayer-Spielchen
- \+ Sierra-Server merkt sich Ihre Besitztümer
- – Offline kaum motivierend



Leisure Suit Larry's Casino

Hersteller:	Sierra
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	bis 15 (Je nach Spiel)
Ca.-Preis:	70 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: P/90, 16 MByte RAM, 28.8-Modem
Hardware, Empfehlung: P/166, 32 MByte RAM, 28.8-Modem

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 68



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE



CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash), Thomas Werner (tw)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Henrik Fisch (hf), Markus Krichel, Volker Schütz (vs)

CD-ROM-REDAKTION
Thomas Köglmayr

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEF
Oskar Dzierzynski (freier Mitarbeiter)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL: Artwork: Interplay
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier, ATP Sports News (Rennspiele-Schwerpunkt);

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
DM 202,80 (PC Player Super Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
DM 174,– (PC Player Super Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
DM 226,80 (PC Player Super Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player);
ÖS 1020,– (PC Player Plus); ÖS 1596,– (PC Player Super Plus); Alpha Buchhandels GmbH,
Neustiftgasse 112, A-1070 Wien; Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus); sFr 202,80 (PC Player Plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

DAS SURFBRETT



Das Surfbrett klärt auf: Gibt es einen Münzfernsprecher in der Mojave-Wüste? Wie sieht eine Boeing 777 aus? Und ist das Video, in dem ein Angestellter seinen PC vertrimmt, wirklich echt?

Werbepause

Vor ein paar Jahren entwickelte ein findiger Kopf ein kleines Programm, das auf dem C 64 Gedichte schrieb. Sie waren semantisch und syntaktisch korrekt, bloß ihr Sinn ließ sich nicht immer unmittelbar erkennen. Der »Sloganizer« erinnert ein wenig daran: Nach Eingabe eines Hauptwortes, eines Verbs und eines Adjektivs bastelt der digitale Texter einen Werbespruch und spuckt ihn kurze Zeit später aus. Vorbei die Tage, in denen sich hochbezahlte Werbeagenturen zündende Sprüche für Funk und Fernsehen ausdenken müssen, um den Leuten ein bestimmtes Produkt schmackhaft zu machen. Oder doch nicht? Oft kommen wahre Zen-Texte wie »PC Player. Für neue Böden in riesigen Gewittern.« dabei heraus - und das nach Eingabe der Wörter »PC Player«, »lesen« und »neu«. »Windows 98«, »arbeiten« und »neu« führt zu »Der neue Liebhaber verdient Windows 98. Das muß ja wohl einen Grund haben?« Noch einer: »Computer - keiner macht spaßiger, geschweige denn geiziger« (»Computer«, »machen«, »spaßig«). Aber was soll's - eine Gaudi ist der Sloganizer auf jeden Fall.

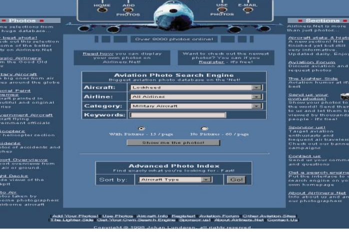
http://www.sloganizer.de

So spannend wie das Universum? Na ja, immerhin stimmt der Satzbau (Sloganizer).

Grüß mir die Sonne

Nicht nur Martin »Sim« Schnelle freut sich über »Airliners.Net«: Wenn Sie schon immer wissen wollten, was F-14, F-15 und F-16 voneinander unterscheidet, sind Sie hier richtig. Die Sammlung unzähliger Flugzeug-Fotos von nicht weniger vielen Fluglinien und Luftwaffen läßt sich nach Hersteller, Land und anderen Kriterien durchstöbern. Außerdem dabei: haufenweise Bilder von klassischen Fliegern, Hubschraubern und Flughäfen. Haben Sie (noch) keine Flugangst, werfen Sie einen Blick auf die Unfall-Seite: Maschinen mit eingeknickten Fahrwerken und brennende Wrackteile zeigen, daß auch ein High-Tech-Gefährt nicht gegen Unglücke gefeit ist. Noch im Aufbau ist eine Seite mit Daten und Fakten zu einzelnen Flugzeugen, im Aviation Forum können Sie schon jetzt mit Gleichgesinnten plaudern. **http://www.airliners.net**





Hoppla, diese Landung ging daneben (Airliners. Net).

Hallo, hören Sie?

Abteilung Webseiten, hochwichtige: Mark Thomas sammelt und veröffentlicht in »The Payphone Project« nicht nur die Nummern von Telefonzellen in den USA, sondern auch die interessantesten Geschichten zu diesem Thema. So erfahren wir etwas über einen Münzfernsprecher fernab jeder Zivilisation in der Mitte der Mojave-Wüste, der aus unbekannten Gründen noch immer im Dienst ist und auch tatsächlich genutzt wird. Auf einer Art Selbsthilfe-Seite stehen Erfahrungsberichte von Personen, die eine von Thomas' angegebenen Nummern angerufen haben. Selbst internationale Prunkstücke wie ein Telefon auf dem Eiffelturm dürfen nicht fehlen, und sollten Sie sich immer gefragt haben, wie »Kein Anschluß unter dieser Nummer« in Moldawien oder Mosambik klingt: Hier erfahren Sie es.

http://www.sorabji.com/livewire/payphones/

Die Wahrheit

Entwarnung: Diese Adresse hat ausnahmsweise einmal nichts mit Außerirdischen oder den X-Akten zu tun. Statt dessen geht es um die nervigen Massen-E-Mails, die alle ICQ-Nutzer (siehe Surfbrett 9/97) früher oder später bekommen. Fakt ist, daß ICQ ein kostenloser Dienst ist, mit dem Sie andere Internet-Nutzer online finden und ihnen zum Beispiel eine Nachricht schicken können. Doch die Gerüchte wollen nicht aussterben, daß für diesen Service Gebühren verlangt werden, durch genügend Nachrichten der amerikanischen Krebshilfe geholfen wird, oder daß sich gefährliche Hacker Zugang zu Ihrer Festplatte verschaffen. Thomas Pasawicz räumt schonungslos mit diesem Mumpitz auf und zerpflückt die angeblich »echten« Warnungen Wort für Wort. Das Ganze ist schwer sarkastisch und höchst amüsant zu lesen, auch wenn Sie ICQ gar nicht benutzen. Netter Nebeneffekt: Die eine oder andere Mail wird unter Garantie einmal in Ihrem Postfach landen, und dann sind Sie bestens vorbereitet.

http://surf.to/the.truth

Hau drauf und Schluß

Wir schließen unsere allmonatliche Exkursion in die Weiten des Internets mit einem kleinen Jux-Video, das in diesen Tagen für Furore sorgt: Ein amerikanischer Bürohengst wird gegen seinen PC handgreiflich, festgehalten von einer Überwachungskamera. Den knapp 30 Sekunden langen Filmschnipsel gibt es in zwei Geschmacksrichtungen, will sagen, Auflösungen: als kleines, 380 KByte großes Häppchen und als knapp 5 MByte großen Brocken. Kennen Sie schon? Sehr schön, aber was Sie wahrscheinlich noch nicht wußten: Leider (zum Glück?) ist das Video nur gestellt: Vinny Licciardi ist Manager eines Sicherheitsunternehmens und drehte die Szene als Werbefilmchen für seine Firma.

http://www.zdnet.de/download/library/deACB-wf.htm

(ra)



Die Axt im Haus ersetzt den Support-Techniker: Bitte nicht nachmachen!



Modem-zu-Modem-Beatmung

Nach erfolgreicher Installation meiner ISDN-Karte brauche ich mein Modem nur noch für Modem-zu-Modem-Spiele mit einem Freund. Viel lieber würde ich jedoch ISDN-Karte-zu-ISDN-Karte mit ihm spielen. Wie könnte das funktionieren?

(Thomas Rosak)

Radio Eriwan sagt: Das ist im Prinzip kein Problem. Sie benötigen lediglich einen speziellen Fossil-Treiber, der für diese die AT-Befehle übersetzt, mit denen das Spiel ein normales Modem steuert. Sie finden eine ganze Reihe von Treibern unter der Adresse http://www.heise.de/ct/shareware/ct9706/kommunik/files20.shtml
Wenn Sie ein Hybridgerät wie das ELSA Microlink ISDN/TL V.34 besitzen, das wie ein normales Modem angesprochen werden kann, sind Sie fein raus – dann klappt's auch ohne Treiber.

Mein Modem und ich

Ich habe zwei PCs, die per Nullmodemkabel verbunden sind. Auf einem Rechner habe ich ein Modem installiert, möchte aber auch vom zweiten PC aus ins Internet, ohne ein zweites Modem kaufen zu müssen. Es ist nämlich sehr lästig, zuerst etwas aus dem Internet herunterzuladen und es dann über das Kabel zum anderen PC zu schicken. Gibt es ein Programm, mit dem ich über das Nullmodemkabel ins Internet kann? *(Florian Kernler)*

Das gibt es gleich zweifach: Als Shareware-Programm namens »Stomper 32« (http://www.holdsoft.demon.co.uk) oder als kommerzielle Variante »Wingate« (http://198.109.118.97).

Schnell wie der Wind

Welcher Internet-Provider hat zur Zeit den schnellsten Zugang oder ist nicht so überladen wie AOL oder T-Online? Ich würde auch gerne wissen, was Ihr von lokalen Providern haltet. *(Matthias Schmidt)*

Pauschale Aussagen zu diesem Thema kann man nicht machen: Kommen manche Benutzer in einer Ecke Deutschlands gut mit einem Online-Dienst zurecht, haben andere mit exakt dem gleichen Anbieter Probleme. Neben AOL und CompuServe sind lokale Provider durchaus eine sinnvolle Alternative, sofern die Leistung stimmt: Mehr als 20 bis 30 Mark sollten Sie für unbegrenzten Netz-Zugang plus E-Mail-Adresse und eine eigene Homepage nirgendwo mehr zahlen.

Kabelsalat

Ich möchte gerne über Kabel ins Internet einsteigen. Dazu muß ich mir eine spezielle Kabelkarte kaufen und benötige für den Rückkanal noch ein Modem oder eine ISDN-Karte. Meine Frage: Was ist ein Rückkanal? Laufen dann die Telefonkosten, sobald ich mit dem Surfen beginne, oder nur dann, wenn ich Dateien herunterlade? *(Günter Tremmel)*

Der Rückkanal ist die Leitung, über die Ihre Daten an den Provider geschickt werden. Das können zum Beispiel E-Mails oder bei einem Spiel Informationen über Ihre aktuelle Position sein. Bei Datenübertragungen schickt Ihr PC in regelmäßigen Abständen ein paar Kontrollbytes zum Absender, damit dieser merkt, daß Sie alles einwandfrei empfangen. Sie müssen also nach wie vor über das Telefon mit dem Provider verbunden sein, damit er weiß, was er Ihnen schicken soll. Die Verbindungszeit und damit auch Ihre Telefonkosten reduzieren sich allerdings drastisch, da durch das Fernsehkabel bis zu 350mal mehr Bytes bei Ihnen ankommen als mit einem 28,8-Kbps-Modem.

Das Modem pfeift aus dem letzten Loch, der Browser braust nicht mehr? Wir beantworten die interessantesten Online-Fragen in jeder Ausgabe. Schreiben Sie an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik-Treff online
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail:

ttoPCP@aol.com

Achtung: Detailfragen zu einzelnen Modemtypen oder ISDN-Karten können wir leider nicht beantworten. Wenden Sie sich dazu am besten an den Hersteller. Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeit- und Personalgründen nicht alle Fragen persönlich beantworten können.

Absturzgefahr

Ich benutze den Internet Explorer 4.0 von Microsoft. Leider stürzt dieser jedesmal ab, wenn ich eine URL per Hand eingeben möchte – auch wenn ich die Eingabe über »Start-Ausführen« probiere.

(Rüdiger Eggers)

Versuchen Sie folgendes: Deinstallieren Sie den Internet Explorer über das Software-Symbol in der Systemsteuerung. Anschließend fahren Sie Windows herunter und wieder hoch. Starten Sie nun das Windows-Setup-Programm vom Explorer oder über das Startmenü. Installieren Sie alle Komponenten Ihres Systems erneut, und lassen Sie alle Dateien, die neuer als die zu installierenden sind, vom Setup-Programm überschreiben.
Dann installieren Sie den Internet Explorer noch einmal. Sollte das nicht das gewünschte Resultat bringen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie machen ein Backup Ihrer wichtigen Dateien und Dokumente und erstellen im Software-Unterpunkt der Systemsteuerung eine Bootdiskette für alle Fälle. Prüfen Sie, ob die Diskette funktioniert und der CD-ROM-Treiber darauf zu finden ist. Dann starten Sie den PC im DOS-Modus. Anschließend löschen Sie das komplette Windows-Verzeichnis. Nun installieren Sie erneut das Betriebssystem und etwaige Programme in dessen Unterverzeichnissen. Etwas weniger arbeitsintensiv: Probieren Sie, ob statt des Internet Explorers ein anderer Browser wie der Netscape Navigator funktioniert. Stürzt der Explorer noch immer ab, sollten Sie sich dringend mit dem Microsoft-Support in Verbindung setzen. **(ra)**



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Keine Ahnung?

Volker Schütz ist jemand, der mit Vorliebe 3D-Shooter spielt. Warum um alles in der Welt laßt Ihr ihn dann Adventures und Rollenspiele testen? Sein Kommentar zu »Granny« klingt vielleicht lustig, ist aber nicht objektiv. Ein wenig Lob muß auch noch sein: Besonders toll finde ich die Rubrik »Lenhardt lästert«. Und natürlich bin ich für MPEG- statt AVI-Videos.

(Björn Schmidt)

Daß Volker nicht nur Action mag, hat er spätestens mit seinem Rollenspiel-Schwerpunkt vor zwei Ausgaben eindrucksvoll bewiesen. Jeder von uns hat gewisse Vorlieben, doch das hält uns nicht davon ab, auch mal ein genrefremdes Spiel unter die Lupe zu nehmen. Wenn Volker Adventures hassen würde, hätte er besagtes Granny gar nicht erst installiert. Ein Kommentar ist genau das: eine durchaus subjektive Meinungsäußerung, in der der Tester anders als im objektiven Fließtext einmal kräftig seine Meinung sagen darf.

Adventure-Dämmerung

Ich bin einer der anscheinend sehr wenigen Adventure-Fans. Und ich rede nicht von Adventures im heutigen Sprachgebrauch, in denen man mit halbnackten Frauen durch dunkle Dungeons springt, sondern zum Beispiel von »Indy 4«, »Sam & Max« oder »Day of the Tentacle«. Dabei reichen mir sogar 320 mal 240 Pixel wie bei »The Dig«. Meine Vorliebe für das Genre reicht bis in seine Anfänge zurück: So kann ich behaupten, daß meine ersten englischen Worte »open door« waren.

Nun muß ich in der neuesten PC Player lesen, daß »Grim Fandango« wohl das letzte große Adventure sein wird. Doch das war nicht der größte Schock der letzten Ausgabe: »Indiana Jones 5« wird ein 3D-Spiel. Oh nein! Warum? Was haben wir Adventure-Spieler der Industrie angetan, daß einer der besten Titel aller Zeiten eine Dimension dazu und das beste Genre aller Zeiten einen Helden weniger bekommt?

Meine Wut ist nicht gegen Euch gerichtet, sondern gegen Hoffnungsträger wie LucasArts und Sierra. Könnt Ihr denen nicht mal auf die Finger klopfen und ihnen klarmachen, daß es auch noch Adventure-Fans gibt, die ihren Stoff brauchen und nicht in ihrer Freizeit mit Raketenwerfern und Rohrbomben oder Schrotflinten tragende Schweine und fliegende Gehirne abmetzeln wollen? **(Jan Schneider)**

■ Sam & Max

Genervte Adventure-Fans: Lieber Pixel und Puzzles statt 3D?

Auch uns treibt die Entwicklung des Genres Tränen in die Augen. Doch selbst wenn wir die Entwickler bei jeder Gelegenheit auf die alten Adventure-Tugenden einschwören, regiert zur Zeit 3D-Grafik das Spielewesen. Unser Rat: Abwarten und bei entsprechend hoher Qualität neuer Adventures die Hersteller mit Jubel-Zuschriften eindecken. Wir können nur mutig mutmaßen, daß in manchen Genres der 3D-Wahn ähnlich wie die vor ein paar Jahren aufkommenden Videosequenzen wieder etwas abebben wird. Verkaufsgarantierende Ideen gäbe es so viele: ein LucasArts-Abenteuer im Star-Wars-Universum, ein echter Indy-4-Nachfolger, ein Wiedersehen mit den Helden aus Day of the Tentacle ...

Spiele-Gruftis

Wenn eine Firma aus der Gründerzeit wie zum Beispiel »Mindcraft« nicht mehr existiert, ist es dann strafbar, sich deren Spiele zu kopieren? Außerdem wüßte ich gerne, wo man alte, im Handel nicht mehr erhältliche Titel erwerben kann? Ansonsten alles Gute für die Zukunft.

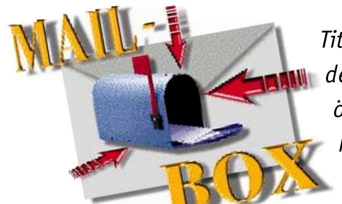
(Sia Manzari)



■ Moon Patrol

Oldie-Grauzone: Alter schützt vor Copyright nicht.

Die Rechtslage ist in diesen Fällen nicht ganz eindeutig. Auch wenn im Internet der Programmcode etlicher Oldies für diverse Emulatoren herumschwirrt: Im Prinzip ist das Kopieren – sofern Sie nicht das Original besitzen und die Kopie nur als Sicherheitsexemplar für den eigenen Gebrauch nutzen – stets illegal. Darüber hinaus kann man nie wissen, ob sich nicht ein Hersteller die Rechte am Firmennamen gesichert hat (wie unlängst Hasbro bei einigen Atari-



Titeln). Alte Spiele finden Sie zum Beispiel öfter in den Grabbelkisten von Softwareläden und Kaufhäusern, auf Flohmärkten oder auch in den vielerorts erscheinenden Anzeigenpostillen.

OK mit NT?

In Ihrem Wertungskasten gib es auch eine Angabe über das benötigte Betriebssystem. Ich vermisse in diesem Zusammenhang aber schmerzlich, ob das Spiel unter Windows NT läuft. So fehlte dieser Hinweis bei »Starcraft«, obwohl NT auch offiziell unterstützt wird. Besonders freuen würde ich mich, wenn Sie ferner jedes Spiel auf einem NT-Testrechner installieren könnten, um festzustellen, ob es läuft. »Fallout« spielt sich beispielsweise unter NT ohne nennenswerte Probleme (lediglich die Installation muß von Hand vorgenommen werden), obwohl NT nicht offiziell unterstützt wird.

(Willem Rothe)

Sicher wäre eine solche Angabe nicht schlecht, doch eine überwiegende Mehrzahl unserer spielenden Leser nutzt eben kein Windows NT, OS/2, Linux, Beos oder einen anderen Betriebssystem-Exoten. Windows 95/98 ist zur Zeit nun mal die Zielpattform der Spielehersteller. Außerdem deuten Sie es selbst an: Manchmal geht die Installation mit undokumentierten Tricks – die Zeit, die wir zum Herumexperimentieren bräuchten, stecken wir lieber in einen schönen, kompetenten Test. Mittelfristiger Trost: Nach den Plänen von Microsoft sollen Windows 95/98 und NT ohnehin zu einem Betriebssystem verschmelzen, damit dürfte sich das Problem von selbst erledigen.

Acrobat schöööön!

Es ist wirklich eine Super-Idee, die PC-Player-Ausgaben auch in digitaler Form mit auf die CD zu pressen. Wäre es nicht möglich, auch alte Hefte und Player's Guides in dieser Form nachzuliefern? Warum sind auf der CD-ROM neben der großen Acrobat-Datei noch so viele weitere, obwohl die große doch alles enthält?

(Jörg Wagner)



Elitäre Kettenfahrzeuge

Bei einem deutschen Programmierteam läßt Psygnosis seine Simulation Panzer Elite entwickeln. Das Programm konzentriert sich auf die Jahre 1942 – 44 und erhebt Anspruch auf Realismus sowie Authentizität der einzelnen Schlachten und Kampagnen. Auf amerikanischer wie deutscher Seite steuern Sie Ihr Kettenfahrzeug sowie den Rest des Zuges. An Tanks stehen, je nach Jahreszahl, mehrere Modelle inklusive des Ungetüms Tiger 2 zur Verfügung. Taktisches Vorgehen ist gefragt, denn Sie müssen alle Geländevorteile nutzen und beispielsweise in einem lauschigen Wäldchen dem Gegner auflauern. Auch mit Fußtruppen werden Sie taktieren können. Mehrspielerfreunde treffen sich zu grimmigen Gefechten im Netzwerk. Dank Beschleunigerkarten-Unterstützung ist auch für die passende Optik gesorgt, die jedoch erst nächstes Jahr über Ihren heimischen Monitor flimmern wird. (mash)

Vorsicht ist geboten: Zwischen den Häusern könnte eine Falle aufgebaut sein. (Panzer Elite)

Bei schönem Wetter macht das Einmarschieren in diesen Ort doppelten Spaß. Achten Sie auf Details wie die Überlandleitungen. (Panzer Elite)

PANZER ELITE – FACTS
- Hersteller: Psygnosis
- Genre: Simulation
- Termin: 1. Quartal '99

Extrem-Offroading

In die Wüste schickt Red Orb Entertainment Sie mit Baja 1000, bei dem Sie mit einem Gelände-Prototypen ein 1000-Meilen-Rennen absolvieren müssen. 15 CPU-Gegner, auf Wunsch per Internet auch ebenso-... schiedliche Bodenverhältnisse wie Schnee, Matsch und Sand jagen. Das relativ wirklichkeitsgetreu ausgelegte Rennspiel soll noch vor Weihnachten in den Regalen stehen. (mash)

Über Stock und Stein 1000 Meilen von Kalifornien nach Mexiko. (Baja 1000)

BAJA 1000 – FACTS

KURZ NOTIERT

Red Orb wird im August mit Warlords 3: Darklords eine Zusatz-CD veröffentlichen, die vier zusätzliche Kampagnen und 30 neue Einheiten

PC Player digital: Unser Heft im Acrobat-Format finden Sie jeden Monat auf der Plus-CD B.

Viele Artikel, viele Dateien: Auf der CD erscheint jeder Beitrag der jeweils letzten Ausgabe zum einen als schnell geladene Einzeldatei, zum anderen enthält die von Ihnen angesprochene Datei das ganze Heft auf einen Schlag. PC Player im Acrobat-Format kommt, Ihren Briefen und E-Mails nach zu urteilen, gut bei Ihnen an. Den kompletten 98er Jahrgang könnten wir allerdings erst am Ende des Jahres auf einen Schlag präsentieren ...

Im Special-Fieber

Das Beste an Eurer Zeitschrift finde ich immer die Specials zu den verschiedenen Genres. Wie wäre es denn mit einem Special über die Spielehersteller? Wie, wann und von wem wurde beispielsweise Westwood gegründet? Warum nannte Blizzard sich früher auch Silicon Synapse? So ein Special wäre echt riesig. **(Martin Williner)**

PC Player fragt: Möchten auch andere Leser ein solches Special? Schreiben Sie uns!

Totalschaden!

Welchen Sinn hat ein Spiel wie »Autobahn-Raser«, in dem man in gut einer halben Stunde quer durch ganz Deutschland rast, fünf sogenannte Stadtrallys erleben durfte und die völlig unfähigen Computergegner eigentlich nie wahrgenommen hat? Das nach einem Gesamtsieg in eine oberstupide Endlosschleife übergeht, wobei sämtliche Strecken wieder von vorne zu befahren sind, ohne Liga, geheime Abkürzungen, Bonuswagen und -strecken! Kommt ein neuer Trend auf uns zu? Wenn ein Spiel, das einen eine halbe Stunde vor dem Bildschirm hält, schon 70 Mark kostet, wie teuer werden dann »Command & Conquer 3« oder »Diablo 3«?

(Thomas Heinzmann)

Nicht ohne Grund verteilte Udo »A3« Hoffmann nur magere 43 Punkte für »Autobahn Raser«. Dennoch stieg der Titel auf Platz 3 der deutschen Verkaufshitparade – ein Paradebeispiel für ein massenwirksames »Boah ey, Autobahn fahren auf dem PC!«, dessen Zielgruppe sich leider die Finessen von wahren Perlen wie »F1 Racing Simulation« verschließen. **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

leserPCP@aol.com

Natürlich erreichen uns auch Briefe

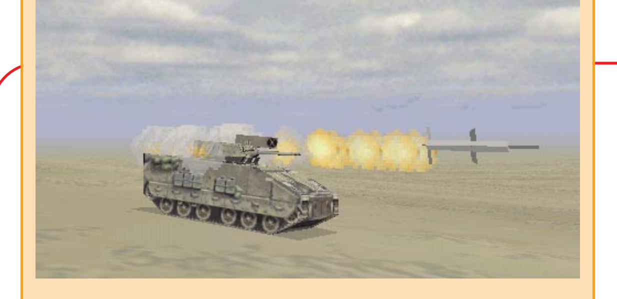
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



10/98

VORSCHAU



KONKURRIERENDE KETTENFAHRZEUGE

Was hat noch mehr PS unter der Haube als die Boliden aus dem Rennsimulations-Special und entwickelt einen Parkplatz-Appetit, der bei Politessen für vorfreudige Zuckungen im Strafzettel-Ausstellfinger sorgt? Ein solider Panzer natürlich, neben Flugzeugen das beliebteste Vehikel in den Software-Gefilden der militärischen Simulationen.
Unser Gefreiter Martin Schnelle läßt die Ketten rasseln und überzeugt uns nächsten Monat von den Schönheiten dieser Spielegattung. Neben einem Vergleichstest der aktuellen Panzer-Programme plant er Previews neuer Genre-Vertreter, die zum Jahreswechsel erscheinen sollen.

EIN INTEL KOMMT SELTEN ALLEIN

Die Prozessoren-Landschaft ist in Schwung gekommen. Galt jahrelang der Pentium als sicherste Wahl für Performance-hungrige Spieler, hat Intel jetzt seine Produktpalette nach oben und unten erweitert. Der Pentium II ist das aktuelle Zugpferd im High-End-Bereich, mit dem Celerion gibt es zudem einen neuen Sparprozessor für Billig-PCs. Ist »Intel Inside« immer noch ein Gütesiegel oder nur Augenwischerei? Wieviel Rechenkraft braucht ein Spieler? Der **Prozessor-Report** in der nächsten Ausgabe vergleicht die Vertreter der aktuellen Intel-Generation.



SUPER PLUS MIT VOLLVERSION

PC PLAYER Super Plus mit Vollversion

Darf's ein bißchen mehr sein? PC Player Super Plus bietet Ihnen all die Magazin- und CD-ROM-Annehmlichkeiten einer regulären PC Player Plus. Als Zugabe gibt es außerdem eine hochkarätige **Spiele-Vollversion**.
Zu Redaktionsschluß dieser Ausgabe stand leider noch nicht fest, welches Software-Schwergewicht wir nächsten Monat draufschaufeln werden. Aber vertrauen Sie unseren professionellen Vollversions-Scouts: Auch in vier Wochen wird die Super Plus mit einem höchst spielenswerten Programm veredelt.

PC PLAYER 10/98 erscheint am 2. September*

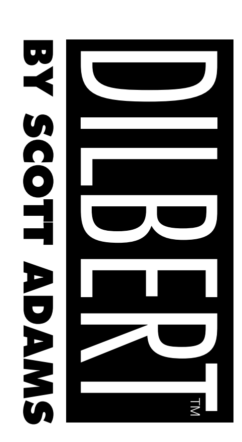
*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.









[fINAL3]

Die schönste Schachtel des Monats



Verzückung: Amerikanische Akte-X-Fans werden mit dieser schicken Spieleverpackung belohnt.

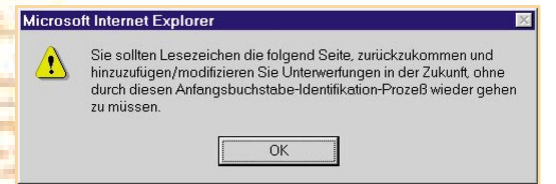
Insider wissen es schon lange: Wenn es um Spieleverpackungen geht, leben wir in der EU hinter dem Mond. Hier werden 99,99 Prozent aller Schachteln in ein eher langweiliges Norm-Format gepreßt. In den USA erfreut sich das Spielerherz schönster Kreationen: Zierende Prägungen, individuelle Formen und Farben machen die heimatliche Sammlung zum Blickfang. Besonders gelungen ist Fox Interactive die Packung von »X-Files: The Game«. Schon der Karton entzückt durch schicke Bedruckung und Klarsicht-Teile, doch die sieben CD-ROMs sind wirklich edel verstaut: als kleine Hänger eines Mini-Aktenschrankes, bedruckt mit Akte-X-typischen Sinnsprüchen wie »Trust no one« oder »Deny everything«. Ob die deutschen Vertriebe und Hersteller eines Tages merken, daß zur atmosphärischen Präsentation mehr als flotte 3D-Grafik und wuchtige Musik gehört?

Raumklangspiele						
1	Electronic Arts	Wing Commander Prophecy	sehr gut	PC	90 Mark	2/98
2	Electronic Arts	Fifa 98	gut	PC	90 Mark	2/98
2	Electronic Arts	NBA Live 98	gut	PC	90 Mark	2/98
4	Ubi Soft	F1 Racing	gut	PC	90 Mark	2/98
5	Psygnosis	G-Police	gut	PC	90 Mark	2/98
6	Electronic Arts	Andretti Racing	befriedigend	PC	90 Mark	2/98
7	Acclaim	Starfleet Academy	befriedigend	PC	90 Mark	2/98
8	Electronic Arts	Madden 98	befriedigend	PC	80 Mark	2/98
Rennspiele						
1	Electronic Arts	Need for Speed 2	sehr gut	PC	80 Mark	13/97
2	Microprose	Grand Prix 2	sehr gut	PC	90 Mark	13/97

Komplette Klänge

Scherz oder bittere Realität: Mit Recht wunderten sich einige Leser im letzten Monat über einen etwas unvollständigen Kasten, in dem wir über das Genre »Raumklangspiele« aus der »Computer-Bild« ablästerten. Wurde der Redakteur während des Schreibens vom Schlaf übermannt oder gar vom PC weggezerrt? Nichts dergleichen: Ein simpler Layoutfehler sorgte für verschwundene Buchstaben. Hier der vollendete Schlußsatz mitsamt der drei vorangegangenen:
»Was eint diese Titel? Gibt's bei Wing Commander: Prophecy Sphärenklänge im Weltraum? Erklingen in FIFA 98 dezente Stürmerflüche aus dem Strafraum? Hört man bei F1 Racing den knalligen Klang einer Fehlzündung im Verbrennungsraum? So viele Räume, so viele Klänge ...« **(ra)**

Fenster-Rätsel



Wie meinen? Kein Wunder, daß die Registrierung kostenlos ist.

Unser Leser Marc Wasche staunte nicht schlecht, als er seine Homepage mit Hilfe einer speziellen Seite (http://addurl.com) kostenlos in 815 Suchmaschinen eintragen lassen wollte. Was will ihm das Fenster links sagen? Marc vermutet, daß das Gratis-Angebot mit diesen kryptischen Botschaften erkauft werden muß: Derjenige, der alle Nachrichten erfolgreich dekodiert, hat zur Belohnung besagte Eintragungen in den Suchmaschinen verdient.

tikis MS-SpielDOSe

EROS Treff

ZÖLLI KREDIT HAI GmbH

»Und eure Buchhaltungssoftware habt ihr wahrscheinlich raubkopiert!«

DIE ÜBERSETZUNG DES MONATS

Nicht nur bei PC-Übersetzungen wird oft mit der heißen Nadel gestrickt, wie uns Christian Frey beweist: Für sein Nintendo 64 kaufte er sich eine Speicherkarte, auf der die Spielstände eines Moduls gesichert werden können. Die Kurzübersicht auf der Schachtel läßt allerdings etwas zu wünschen übrig, doch was soll's: Hauptsache, das gute Stück ist »Nintendo 64 vereinbar«.



Mit dieser Karte sparen auch Sie 123 Seiten von Fakten.

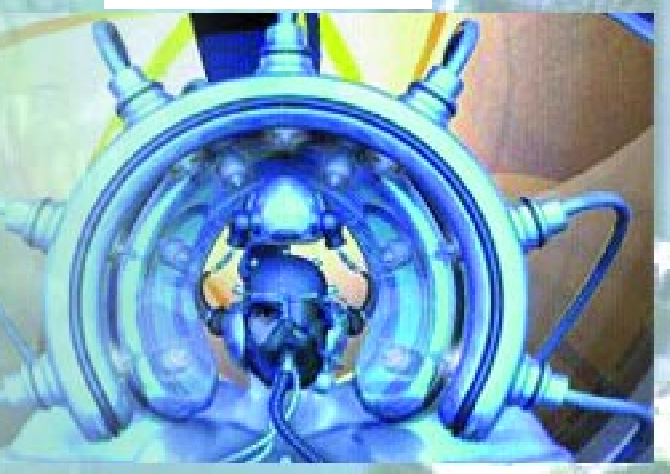
DAS MAGAZIN FÜR ECHTZEIT-STRATEGEN UND 3D-ACTION-FANS



Nr. 1 von 1
10,00 Ghorkov Credits
25,00 Mykonische Pfund
450 Taerkast Gulden

Eine Beilage von PC Player in Zusammenarbeit mit MICROSOFT

Eine Beilage von PC PLAYER



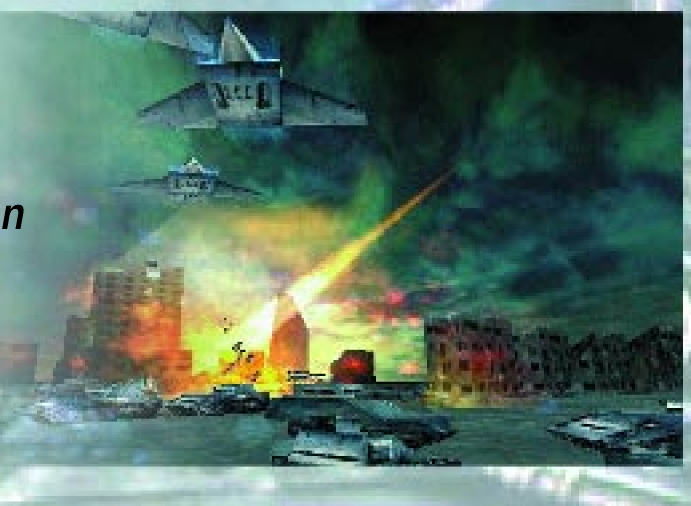
Terror: Die harten Jungs von der Resistance
...wir waren dabei beim Fronteinsatz!

Technik: Brandneue Panzer und Helikopter
...Feuerkraft bis zum Abwinken!



Taktik: Überlebenstips für Kommandanten
...damit die Resistance auch morgen noch auf Sie zählen kann!

Trophäe: Urban Assault ausgezeichnet!
*..."bestes Spiel der E3 '98" **



Terratools: Babelsberger Meisterprogrammierer
...starke Software aus deutschen Landen

Traumhaft: SideWinder Force Feedback Pro
...möge die Kraft mit Dir sein!

* ALLABOUTGAMES, KATEGORIE REALTIME STRATEGY

Wie alles begann
"The Big Mistake"
– die Geschichte vom Niedergang

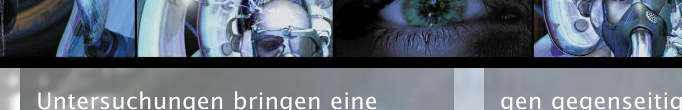




Im 22. Jahrhundert ist Schluß mit dem Mythos vom "Blauen Planeten". Die Ozeane sind verseucht, die Atmosphäre vergiftet und die Landstriche radioaktiv verstrahlt. Wie es soweit kommen konnte? Durch Krankheiten, Kriege und menschliches Konkurrenzdenken.

2099. Der Anfang vom Ende ereilt die Weltbevölkerung im ausgehenden 21. Jahrhundert. Eine geheimnisvolle Seuche verbreitet sich binnen weniger Wochen wie ein Lauffeuer über den gesamten Erdball. Millionen lassen nach kurzer, qualvoller Krankheit ihr Leben.

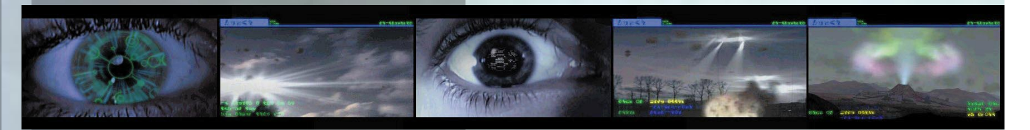
2100. Endlich wird die Quelle der tödlichen Krankheitserreger aufgespürt: Riesige Pilzkulturen in abgelegenen Regionen stoßen hochtoxische Sporen aus. Nähere



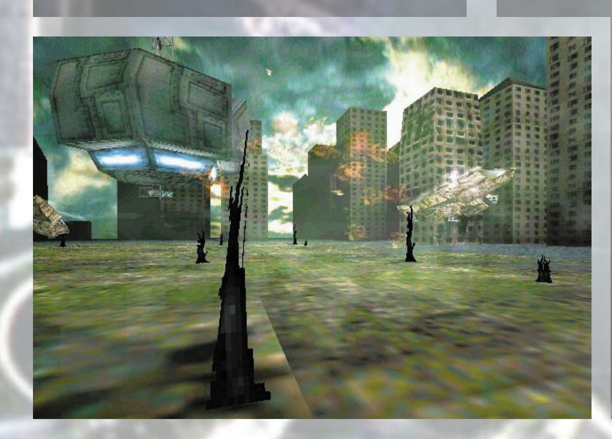
Untersuchungen bringen eine schreckliche Erkenntnis ans Tageslicht: Die Pilze sind außerirdischer Herkunft!

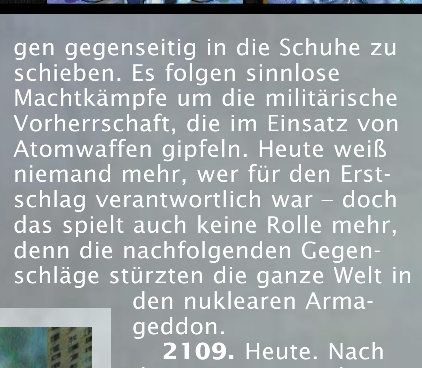
2107. Die Seuche ist besiegt. Doch den Menschen ist es nicht vergönnt, zur Ruhe zu kommen. Die Alien-Rasse der Mykonier tritt in Erscheinung und will den Planeten Erde in ihr Herrschaftsgebiet integrieren – ein schrecklicher Krieg entbrennt.

2108. Mit vereinten Kräften widerstehen die Nationen der Erde ein Jahr lang den Angriffswellen der Mykonier. Da schaltet sich eine zweite Alienrasse in das Geschehen ein: die Sulgugars. Die



fremdartigen Wesen werden schnell als die Urheber der Sporenseuche identifiziert. Der gnadenlose Zweifronten-Krieg bringt empfindliche Niederlagen mit sich. Die Erd-Nationen versuchen, sich die Schuld für die Niederlagen gegenseitig in die Schuhe zu schieben. Es folgen sinnlose Machtkämpfe um die militärische Vorherrschaft, die im Einsatz von Atomwaffen gipfeln. Heute weiß niemand mehr, wer für den Erstschlag verantwortlich war – doch das spielt auch keine Rolle mehr, denn die nachfolgenden Gegenschläge stürzten die ganze Welt in den nuklearen Armageddon.





2109. Heute. Nach den Ereignissen, die gemeinhin als "The Big Mistake" ("Der große Fehler") bekannt sind, fristen die wenigen Überlebenden der menschlichen Rasse ein kärgliches Dasein unter hermetisch abgedichteten Kuppelbauten.

Die Vereinigung der "Resistance" kämpft weiterhin für den Frieden und die Freiheit der Erdenbürger – gegen die aggressiven Alien-Rassen und gegen totalitäre Splittergruppen aus den Reihen der Menschen. **Sind Sie bereit, Ihr Leben für den Erfolg der Resistance aufs Spiel zu setzen?**



EINE BEILAGE VON PC PLAYER



REDAKTION, KONZEPT UND GESTALTUNG
Michael Schmithäuser
LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH
GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing,
Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de
VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt
ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich im Sinne des Presserechts)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58;
Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic,
(0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH,
Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann,
Tel. (0 56 51) 92 93-90
ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474
PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan
DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing
VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp
VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching,
Tel. 089/319060
DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

URBAN ASSAULT

Aufbruch zu neuen Spieledimensionen

Auszug aus dem Dossier 41/Gamma7 des Oberkommandos der Resistance, New London, 14. Juli 2108:

"Wie Sie wissen, herrscht im Jahre 2108 ein ernsthafter Mangel an gut ausgebildeten Soldaten. Deshalb haben die Wissenschaftler der Resistance mit der "Host Station" eine mächtige Waffe entwickelt, die einem einzigen Menschen die Kontrolle über eine ganze Armee verleiht. Die Host Station ist mit einem Materieumwandler ausgestattet, der aus purer Energie binnen Sekunden vollwertige Kampffahrzeuge formt. Über ein hochmodernes Computerterminal kann der Kommandant die Aktivitäten seiner Einheiten beobachten und Befehle erteilen. Will der Kommandant aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen, kann er sich mit der eingebauten Teleporter-Station direkt in den Führerstand eines jeden Fahrzeugs versetzen lassen.

Die Host Station ist unsere letzte Chance im Kampf um Freiheit und Gerechtigkeit. Verteidigen Sie Ihre Host Station um jeden Preis - notfalls unter Einsatz Ihres Lebens."

Strategie & Action

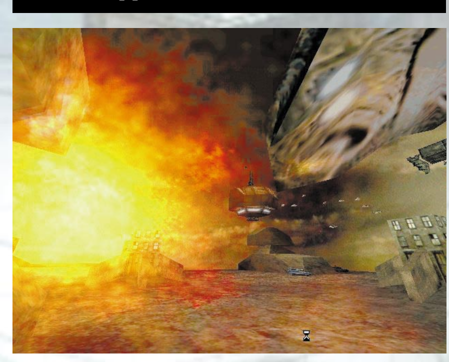
In "Urban Assault" sind Sie General und Frontsoldat zugleich. Nehmen Sie Platz im hochmodernen Kommandostand der Host Station, und kämpfen Sie sich durch mehr als 40 herausfordernde Missionen. Ihr Ziel: Nehmen Sie alle Sektoren in den Schlüsselterritorien ein, bis Sie die Kontrolle über den gesamten europäischen Kontinent erlangen. Fünf gegnerische Rassen setzen alles daran, Ihre Mission zum Scheitern zu bringen: Die humanoiden Splittergruppen Ghorkov und Taerkast, die Alien-Armeen der Mykonier und Sulgugars, sowie eine bislang im Verborgenen agierende Supermacht, über die so gut wie keine Informationen vorliegen.

Mit der transparenten Übersichtskarte im Kommandostand der Host Station koordinieren Sie die Aktivitäten Ihrer Truppen. Bilden Sie Geschwader, legen Sie Marschrouten fest, und führen Sie geschickte Flankenangriffe aus. Mit Hilfe des innovativen Geschwadermanagers behalten Sie auch die größte Armee fest im Griff. Neben der Zusammenstellung und direkten Aktivierung von Kampfgruppen dient der Geschwadermanager auch zum Festlegen des Aggressionslevels - von "1" für "Flucht" bis "5" für "Kampf bis zum Tod".

Mit dem Materieumwandler erzeugen Sie per Mausklick neue Einheiten. Sie haben die Auswahl zwischen 15 Einheitentypen, darunter



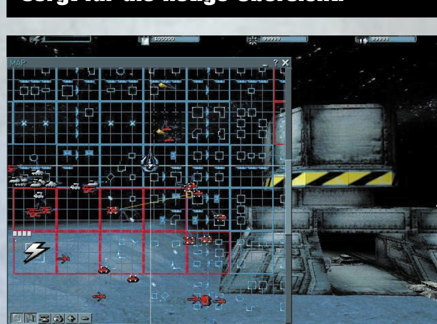
Durchschlagsstarke Waffensysteme in unterschiedlichen Ausbaustufen wirken sich verheerend auf gegnerische Truppenverbände aus.



Ihre Host Station (Mitte) wird mit Nuklearwaffen angegriffen. Schnell erzeugen Sie ein fliegendes Wasp-Geschwader, um die Angreifer aufzuhalten.



Mit einem Fox-Panzer gehen Sie auf die Jagd nach gegnerischen Flugzeugen. Die transparente Karte (links) sorgt für die nötige Übersicht.



Mit Hilfe der Übersichtskarte schicken Sie Ihre Truppenverbände in den Kampf und koordinieren Überraschungsangriffe und Flankenattacken.

Die Highlights

- Furioser Genre-Mix aus Echtzeit-Strategie und Action-Knüller
- Packende 3D-Gefechte in aufwendig gestalteten Spielwelten
- Mehr als 40 herausfordernde Missionen in unterschiedlichen Terrains
- 5 feindliche Rassen mit verschiedenen Verhaltensmustern
- 15 unterschiedliche Bodenfahrzeuge und Luftkampfeinheiten
- Mehr als 100 zerstörbare Gebäudetypen
- Transparente Übersichtskarte mit eingängigen Symbolen
- Innovativer Geschwadermanager mit Einstellmöglichkeit für Aggressionslevels
- Force-Feedback-Unterstützung für ein besonders intensives Spielerlebnis
- Multiplayer-Gefechte über Internet, Netzwerk oder Modemverbindung
- Schnelle & detaillierte 3D-Grafik, 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt
- Aufwendige Videosequenzen sorgen für Kino-Atmosphäre
- Titelmusik von Mark Snow, dem Komponisten des Soundtrack der TV-Serie "Akte X"



Im Geschwadermanager bilden Sie Kampfverbände, verändern die Geschwaderstruktur, aktivieren die Gruppen blitzschnell per Mausklick und legen den Aggressivitätsfaktor fest.



Energie ist das wichtigste Gut in der postapokalyptischen Welt. Hier zapft eine Host Station den Energievorrat eines mächtigen Reaktors an, um neue Einheiten produzieren zu können.

schwere Panzer, wendige Helikopter, schnelle Jets, geländegängige Jeeps und mächtige Bomber. Jedes Fahrzeug ist mit speziellen Waffen ausgerüstet und verfügt über besondere Fähigkeiten. Erobern Sie einen Sektor mit Technologie-Upgrade, stehen Ihnen augenblicklich weiterentwickelte Fahrzeuge und Waffensysteme zur Verfügung.

Um die Funktionsfähigkeit von Einheiten und Host Station zu gewährleisten, benötigen Sie Energie. Auch die Produktion neuer Fahrzeuge belastet Ihre Energievorräte. Deshalb ist ein vorausschauendes Ressourcenmanagement der Schlüssel zum Erfolg. Erobern Sie stark bewachte Sektoren mit Energiestationen und teleportieren Sie Ihre Host Station in die unmittelbare Nähe dieser riesigen Reaktoren. Ist die Energieversorgung sichergestellt, können Sie sich voll auf Ihre Hauptaufgabe konzentrieren: die Einnahme der Schlüsselsektoren mit den Beamgates. Wenn Sie sich den Weg dorthin freigekämpft haben, ziehen Sie alle Truppenverbände dort zusammen und lassen sich zum Schauplatz der nächsten, schwierigeren Mission teleportieren.

All diese strategischen Features machen Urban Assault zu einem Fest für Freunde anspruchsvoller Echtzeit-Strategie. Doch auch der Action-Fan kommt voll auf seine Kosten: Per Mausklick verlassen Sie den Kommandostand der Host Station und lassen sich direkt in das Cockpit jeder beliebigen Kampfeinheit versetzen. Nehmen Sie den Steuerknüppel selbst in die Hand und betrachten Sie die packenden Kampfeinsätze auf den realistischen 3D-Schlachtfeldern aus der Perspektive eines Frontsoldaten. Nehmen Sie aktiv am Geschehen teil, indem Sie die Rolle eines Geschwaderführers übernehmen und dem Feind Auge in Auge gegenüberstehen. Steuern Sie einen Panzer durch die postapokalyptischen Straßenschluchten oder attackieren Sie gegnerische Truppenverbände mit einem Kampfjet aus der Luft.

Der gelungene Mix aus herausfordernder Strategie und atemberaubender 3D-Action macht Urban Assault zu einem ganz besonderen Spielerlebnis, das Sie wochenlang an Ihren PC fesseln wird. Sind Sie bereit für diese Herausforderung?



Im Cockpit eines Hubschraubers pirschen Sie sich an gegnerische Einheiten heran. Das übersichtliche Head-Up-Display versorgt Sie währenddessen mit allen wichtigen Daten.



Detaillierte, pfeilschnell animierte 3D-Objekte und spektakuläre Lichteffekte machen Urban Assault zu einem optischen Genuß erster Güte. Alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt.

Kampfeinheiten der Resistance

Host Station
Typ: Kommandozentrale
Bewaffnung: Raketen
Geschütze: keine
Feuerkraft: ▮
Trefferpunkte: untersch.
Panzerung: n. V.
Geschwindigkeit: n.V.



Von der Host Station aus koordinieren Sie all Ihre Aktivitäten. Ihr zentrales Nervensystem ist mit den Computeranlagen der Host Station cybergenetisch verbunden, so daß alle Kommandos durch Gedankenübertragung erfolgen. Die Host Station ist schlecht gepanzert und (bis auf Teleport-Sprünge) unbeweglich.

Fox
Typ: Flugabwehrpanzer
Bewaffnung: Raketen
Geschütze: zwei MGs
Feuerkraft: ▮
Trefferpunkte: ▮
Panzerung: ▮▮▮
Geschwindigkeit: ▮▮▮▮



Der Fox-Panzer ist das erste Fahrzeug, das Ihnen in Urban Assault zur Verfügung steht. Seine Produktion kostet nur wenig Energie. Die schlechte Panzerung wird durch die hohe Geschwindigkeit wettgemacht. Ideal geeignet zur Abwehr von Helikopterangriffen.

Weasel
Typ: Flugabwehrpanzer
Bewaffnung: Raketen
Geschütze: ein MG
Feuerkraft: ▮
Trefferpunkte: ▮
Panzerung: ▮▮
Geschwindigkeit: ▮▮▮▮▮

Der Weasel ist ein mittelmäßig gepanzerter Tank mit schwacher Feuerkraft. Er ist ideal für Luftabwehreinsätze geeignet. Dank seiner geringen Energiekosten läßt er sich in großen Mengen produzieren. Seinen Namen verdankt der Weasel seiner extrem hohen Geschwindigkeit.

Jaguar
Typ: Mittlerer Panzer
Bewaffnung: schw. Geschütz
Geschütze: MG & Artillerie
Feuerkraft: ▮▮▮
Trefferpunkte: ▮
Panzerung: ▮▮▮
Geschwindigkeit: ▮▮▮



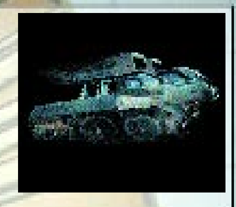
Der mittelschwere Jaguar-Panzer ist die beste Wahl, wenn es um die Vernichtung von Bodenzielen geht. Mit seinen durchschlagsstarken Artillerie-Projektilen knackt er auch schwer gepanzerte gegnerische Fahrzeuge. Er ist flott unterwegs und verfügt über eine zentimeterdicke Stahlpanzerung.

Tiger
Typ: Schwerer Panzer
Bewaffnung: schw. Geschütz
Geschütze: MG & Artillerie
Feuerkraft: ▮▮▮
Trefferpunkte: ▮▮▮
Panzerung: ▮▮▮▮
Geschwindigkeit: ▮▮



Der Tiger ist mit einem mächtigen Artilleriegeschütz vom Ty „Rammbock“ ausgestattet. Die riesigen Projektile fügen Gebäuden und Fahrzeugen schwerste Schäden zu. Der Tiger ist sehr gut gepanzert und steckt gegnerische Treffer locker weg. Aufgrund seines hohen Gewichts ist er sehr langsam unterwegs.

Rhino
Typ: Raketenwerfer
Bewaffnung: Nuklearrak.
Geschütze: ein MG
Feuerkraft: ▮▮▮▮▮
Trefferpunkte: ▮▮▮▮
Panzerung: ▮
Geschwindigkeit: ▮▮▮▮



Dieser mobile Raketenwerfer vernichtet große Gebäude wie Flak-Anlagen und sogar Host Stations mit nur einem Schuß. Grund dafür sind die Miniatur-Atomraketen,mit denen die Abschußrampen des Rhino bestückt sind. Der Rhino ist schlecht gepanzert, aber für ein Bodenfahrzeug sehr schnell und wendig.

Rock Sled
Typ: Suizidkommando
Bewaffnung: Bombe
Geschütze: keine
Feuerkraft: ▮▮▮▮▮
Trefferpunkte: ▮▮▮▮
Panzerung: ▮
Geschwindigkeit: ▮▮▮▮



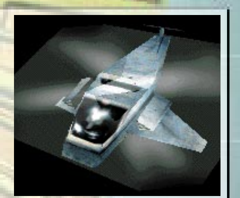
Dieser umgebaute, geländegängige und mit einem leistungsstarken Motor ausgestattete Jeep rast mit einem Affanzahn mitten in die feindlichen Stellungen hinein. Dort angekommen, wird eine riesige Bombe mit vernichtender Detonationskraft ferngezündet - das klassische Selbstmord-Kommando.

Wasp
Typ: leichter Helikopter
Bewaffnung: Raketen
Geschütze: 2 MGs
Feuerkraft: ▮▮
Trefferpunkte: ▮
Panzerung: ▮▮
Geschwindigkeit: ▮▮▮▮



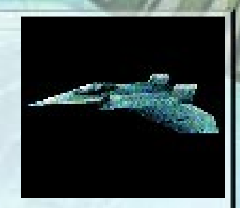
Der Wasp ist ein leichter, wendiger Helikopter für Aufklärungs- und Angriffsmissionen, der schon früh in der Kampagne verfügbar ist. Die Produktion der „Wespe“ nimmt nur sehr wenig Energie in Anspruch. Dafür lassen allerdings Feuerkraft und Panzerung stark zu wünschen übrig.

Dragonfly
Typ: Schwerer Helikopter
Bewaffnung: Raketen
Geschütze: 2 MGs
Feuerkraft: ▮▮
Trefferpunkte: ▮▮▮▮
Panzerung: ▮▮▮▮
Geschwindigkeit: ▮▮▮



Der Dragonfly wird von den Kampfpiloten der Resistance als „Panzer der Lüfte“ bezeichnet. Das liegt nicht zuletzt an seiner extremen Panzerung und seiner Resitenz gegen kleinere feindliche Projektile. Der Dragonfly kann es auch mit großen Gegnern aufnehmen.

Falcon
Typ: Jagdflugzeug
Bewaffnung: Raketen
Geschütze: 2 MGs
Feuerkraft: ▮▮
Trefferpunkte: ▮▮
Panzerung: ▮▮
Geschwindigkeit: ▮▮▮▮



Dieser kleine, flinke und wendige Jäger zeichnet sich durch die höchste Endgeschwindigkeit aller Resistance-Einheiten aus. Mit Bodenzielen wie Panzern oder Flak-Anlagen tut sich der „Falke“ ein wenig schwer, denn er wurde ausschließlich für Luftkampfeinsätze konzipiert.

Marauder
Typ: Bomber
Bewaffnung: Bomben
Geschütze: keine
Feuerkraft: ▮▮▮▮
Trefferpunkte: ▮▮▮
Panzerung: ▮
Geschwindigkeit: ▮▮▮



Die Bombenteppiche dieses gewaltigen Flugzeugs schalten große Truppenverbände auf einen Schlag aus. Der mit „Ka-Palm“-Bomben beladene Riese muß aufgrund seiner relativ langsamen Geschwindigkeit und schlechten Panzerung auf seinem Weg zum Gegner gut beschützt werden.

Warhammer
Typ: Experimentaljäger
Bewaffnung: Raketen
Geschütze: 2 MGs
Feuerkraft: ▮▮▮
Trefferpunkte: ▮▮▮
Panzerung: ▮▮
Geschwindigkeit: ▮▮▮▮▮



Die Forscher der Resistance arbeiten mit Hochdruck an der Entwicklung eines neuartigen Antigravitationsgleiters mit dem Codenamen „Warhammer“. Erst gegen Ende der Kampagne können Sie sich als Testpilot für diese pfeischnelle und stark bewaffnete Flugmaschine zur Verfügung stellen.

TERRATOOLS™
Computer Graphics Solutions

Die Meister-programmierer von Babelsberg



Das 30köpfige Terratools-Team residiert in der hübschen "Villa Churchill" in der brandenburgischen Filmstadt Babelsberg.

Bislang war die kleine Softwareschmiede Terratools eher ein unbeschriebenes Blatt in der Spieleszene. Das dürfte sich nach der Veröffentlichung von Urban Assault ganz schnell ändern. Urban Assault News hatte Gelegenheit, dem Chefentwickler und Grafikdesigner Bernd Beyreuther einige Fragen zu seinem "Baby" zu stellen.

Wer hatte die Idee zu Urban Assault?
Die grundlegende Idee hatte meine Wenigkeit. Die Idee wurde dann im Kernteam – zusammen mit Andreas Flemming und Andre "Floh" Weissflog – weiter ausgearbeitet. Eigentlich wollten wir mit unserer 3D-Engine, die wir Ende 1994 fertiggestellt hatten, irgendeinen Shooter schreiben. Auf der Amiga-Messe in Köln hatten wir jedoch das Glück, daß uns Peter Molyneux von Bullfrog höchstpersönlich sein neues Spiel "Magic Carpet" präsentierte. Seine Begeisterung bei der Präsentation überzeugte uns davon, daß wir nicht "mal schnell irgendeinen Shooter" schreiben, sondern mit der selben Faszination an unser eigenes Projekt herangehen sollten.

Von welchem Titel habt Ihr Euch inspirieren lassen?
Viele Leute fragen uns heute, welches Echtzeitstrategiespiel wir mit welchem Shooter kombinieren wollten. Die ehrliche Antwort lautet: Keine. Wir stellten uns einfach die Fragen: 1. "Was wäre toll zu spielen?" und 2. "Wie bedient man das am besten?". Dadurch waren alle wichtigen Elemente bereits in den allerersten Urformen vorhanden – von der transparenten Karte bis hin zum "Reinsetzen" in alle Fahrzeuge.

Wie lange haben wie viele Leute an Urban Assault gearbeitet?
Das Kernteam aus drei Leuten (zwei Programmierer und ein Grafiker) arbeitet seit 1995 an UA. Seit Anfang 1997, dem Beginn der Zusammenarbeit mit Microsoft, wurde das Team stark vergrößert. Insgesamt werkeln jetzt mindestens 25 Leute an Spiel, Vorspann, Story, Testing und technischem Support.

Gibt es ein Detail in UA, auf das Ihr besonders stolz seid?
Es sind weniger die einzelnen Details, die uns besonders stolz machen, sondern die Faszination, die von der Gesamtheit des Produkts ausgeht. Jene Situationen, wenn man inmitten seiner Warhammer-Armee, flankiert von Flugzeugen und Panzern, in eine feindliche Befestigung eindringt und rings umher der Kampf tobt. Diese Massenkämpfe und das Eintauchen in dieselben ist das Besondere an UA – und das kann auch kein anderes Spiel in diesem Grad der Immersion bieten.

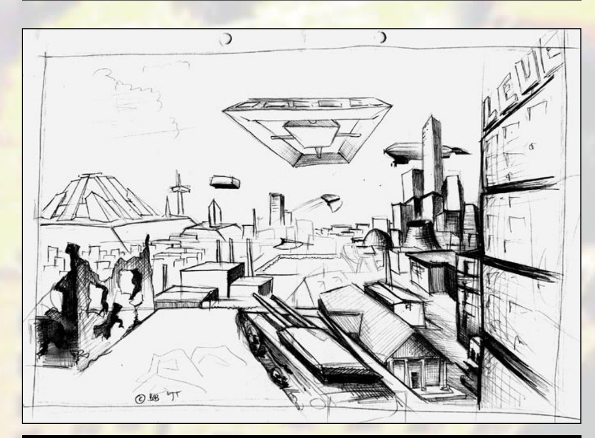
Das Entwicklerteam beim Austesten der Einspieler-Missionen...



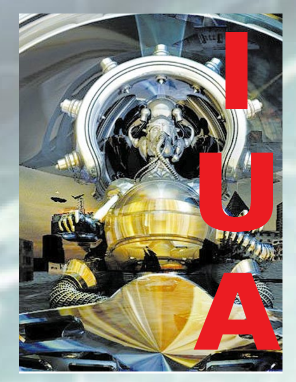
...und bei einer spannenden Mehrspieler-Partie über's Netzwerk.



Keep smiling: Die Urban-Assault-Mannschaft hat gut lachen.



Ein Blick in den Skizzenblock des Grafikdesigners: Hier wird deutlich, mit wieviel Liebe zum Detail das Team vorgegangen ist.



Inside Urban Assault

Werfen Sie einen Blick unter die Haube von Urban Assault: Der kühne Mix aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action steckt voller interessanter Details. Hier die wichtigsten Infos für frischgebackene Host Station-Kommandanten.



Gruppenbild mit Host Station: Über 50 unterschiedlichste Einheitentypen tummeln sich auf den Schlachtfeldern von Urban Assault. Die 15 Einheiten der Resistance können Sie selbst kontrollieren.



Luftkampf um eine Energiestation. Da Energie nach der weltweiten Apokalypse sehr rar geworden ist, steht sie wie nie zuvor um Brennpunkt des Interesses. Hier können Sie Ihre Post Stations "Auftanken".



Ein Panzerschwadron auf Erkundungsfahrt durch eine zerstörte Metropole. Mit den gelb markierten Schaltflächen rufen Sie die transparente Übersichtskarte und den Geschwadermanager auf.



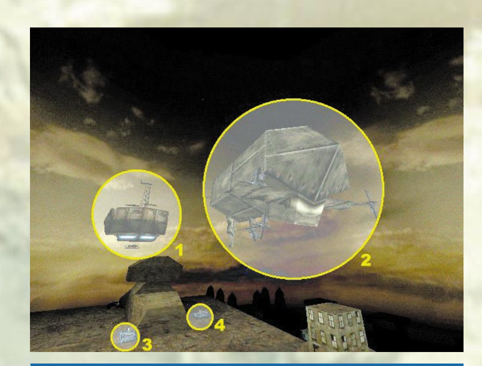
[1] Noch nicht eroberte Bereiche sind in der Übersichtskarte rot markiert.
[2] Sobald Sie sich in den Pilotensitz eines Fahrzeugs schwingen, übernehmen Sie die Kontrolle über die Bordwaffen.



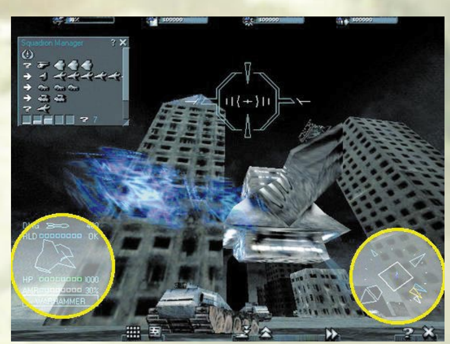
Mit dem Geschwadermanager bilden Sie kampfstarke Truppenverbände (rechts). Mit vereinten Kräften richten selbst die schwachen Fox-Panzer schwerste Schäden an (links).



[1] Mit diesen Icons begeben Sie sich in ein beliebiges Fahrzeug, wechseln zum nächsten oder kehren in die Host Station zurück. [2] Die Karte läßt sich frei skalieren und positionieren.



Ihre Host Station [1] wird von einem altertümlichen Taerkast-Zeppelin [2] angegriffen. Doch die zur Wache abgestellten Panzer [3 und 4] nahen schon zur Verteidigung.

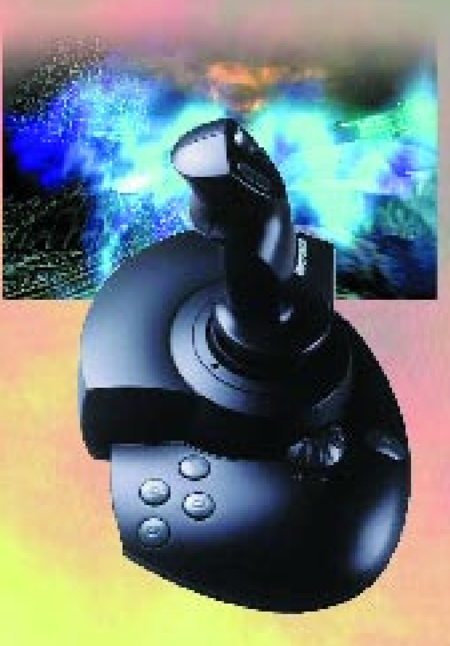


Infos satt: Die linke HUD-Anzeige informiert Sie über den Zustand des aktiven Fahrzeugs, während die linke Anzeige die Funktion eines Kompaß mit integriertem Gegnerradar übernimmt.



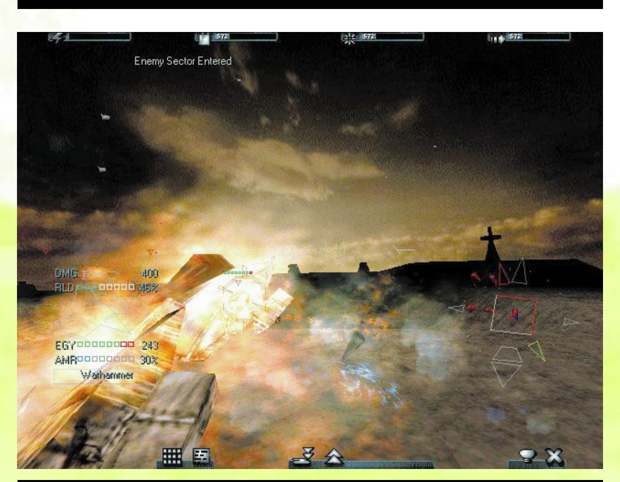
In höchster Not können Sie Kontrolle über die Geschütztürme der Host Station übernehmen. Mit dem gelb markierten Icon starten Sie die Produktion neuer Kampfeinheiten.

URBAN ASSAULT goes Cyberspace



Ein Hauch von Cyberspace auf Ihrem Schreibtisch – wenn Sie den Microsoft Joystick "SideWinder Force Feedback Pro" an Ihren PC anschließen, erleben Sie die Gefechte von Urban Assault in einer neuen Dimension.

Das hochwertige Innenleben und die leistungsstarke Software machen den FF Pro zum idealen Partner für spannende Action-Spiele und Simulationen.



Jetzt rummst's gewaltig: Explosionen in unmittelbarer Nähe lassen den Schaft des FF Pro erzittern.

Wenn Sie das Rammbock-Geschütz des Tiger-Panzers abfeuern, spüren Sie den Rückschlag in Ihrem Handgelenk. Wenn Ihr Falcon-Jagdflugzeug ins Trudeln gerät, müssen Sie all Ihre Kraft aufbringen, um den Steuerknüppel herumzureißen. Und wenn Ihr Dragonfly-Helikopter nach einem Treffer krachend in ein Gebäude stürzt, spüren Sie die Erschütterungen so stark, als würden Sie selbst im Cockpit sitzen.

Eine innovative Technik mit der Bezeichnung "Force Feedback" (deutsch: "Kraftrückkopplung") macht solche sensorischen Erlebnisse möglich. Im Innern des SideWinder FF Pro arbeiten zwei starke Elektromotoren, die ihre Kraft über Spezialgetriebe an den Joystick-Schaft weiterleiten. Die elektronische Aufbereitung der Kraftsignale übernimmt ein leistungsfähiger, mit 25 MHz getakteter "Force-Coprozessor" im Innern des stabilen Gehäuses. Mit einer speziellen Software für Force-Feedback-Effekte können Entwicklerteams – so auch die Programmierer von Urban Assault – nahezu jede erdenkliche Situation durch feine Vibrationen, fühlbare Widerstände, harte Schläge und heftige Rüttelbewegungen des Sticks simulieren.

Das Spektrum der Effekte bei Urban Assault reicht von der kaum spürbaren Vibration des Panzer-Dieselmotors über Gegenkräfte bei der Kollision mit einem Hindernis bis hin zu kaum kontrollierbaren Ausschlägen bei einem Volltreffer.

Neben den Force-Feedback-Eigenschaften hat der SideWinder FF Pro alles zu bieten, was ein moderner Joystick braucht: einen Coolie-Hat für Rundumsicht, frei programmierbare Tasten und einen Schubregler für feinfühlige Geschwindigkeitsdosierung.

Schon die realistische 3D-Grafik, die ohrenbetäubenden Soundeffekte und die phänomenale Gegnerintelligenz machen Urban Assault zu einem Spielerlebnis erster Güte. Wenn Sie jedoch einen SideWinder ForceFeedback Pro als Steuerknüppel für Ihre Boden- und Lufteinheiten verwenden, tauchen Sie vollends ins Spielgeschehen ein. Möge die Kraft mit Ihnen sein!

